

Industriegigant 2 & Grand Prix 4
Modelleisenbahn-Charme plus Spieltiefe: Wer wird Millionär?
Temporäusch plus Traumgrafik: Wer wird F1-Weltmeister?

Hardware: Mitreden & mittunen
So schnell wird die Geforce5 + Grafikkwunder DirectX 9 +
Windows-XP-Tuning + brandneue Grafikkarten im Test.

08/2002 € 4,99

Österreich € 5,40 Schweiz sfr 9,90 Dänemark dkr 50,-
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 6,75
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80 www.pcgames.de



U Games

Wissen, was gespielt wird

Mit DVD + 2 CDs
für nur € 4,99

Warcraft 3

TEST, TIPPS
+ MEGA-VIDEO

ENDLICH DA! Vier Fantasy-Rassen
+ 3D-Grafik + Editor + Action im Battle.Net:
Alle Neuerungen und Details genau erklärt!

Mafia, Robin Hood, NFS: Hot Pursuit 2

isführlich gespielt: Das werden die Knüller im Herbst!

2 CDs + DVD: INHALT AUF SEITE 178

DEMO-CD: 7 Top-Demos

Neverwinter-Nights-Editor

Syberia Neocron

NWN-EDITOR
WER BAUT DEN
SCHÖNSTEN ROLLEN-
SPIEL-DUNGEON?

+ Der Industriegigant 2, Cycling Manager 2
+ Global Operations, Strategic Command

VIDEO-CD: 55 Spiele-Videos

DIE SPIELE-HITS 2003 Mega-Videos: Grand Prix 4 & Neverwinter Nights

JETZT UPDATEN: Dungeon Siege 1.09b,
Counter-Strike 1.5, Port Royale 1.1, u. v. m.
+ über 200 Screenshots von Age of Mythology,
Deus Ex 2, Freelancer, Sims Online u. v. m.

U Games -DVD: Extra-Software

NEU: Tiger Woods 2002

+ Demos: Giants, NOLF, Star Trek: New Worlds
+ 12 Shareware-Spiele und 20 Spitzen-Tools
+ CS 1.5 & HL 1.1.1.0: 450 MB Full-Updates

90 Minuten Video-Show

+ Extra-DVD-Videos: Commandos 3, Gothic 2,
Raven Shield, Praetorians, Splinter Cell u. v. m.
+ Kino-Trailer: Erkan & Stefan 2, MIB 2

SPECIAL FEATURE
AUF DVD
INTERAKTIVE TESTS
ZU WARCRAFT 3,
GRAND PRIX 4 &
NEVERWINTER NIGHTS



MIT
DOPPEL-
POSTER!

7 Seiten Test + Einsteiger-Tipps + 10 Minuten Video + Editor auf CD

Neverwinter Nights

Überraschendes Test-Ergebnis:
Ist das Rollenspiel-Epos besser als
Dungeon Siege, Morrowind und
Baldur's Gate 2 zusammen?



GTA 3: Ruckelfrei und Spaß dabei

Tuning-Tipps, Cheats und geheime Kniffe zum Action-Spiel des Jahres
Geheime Tricks zu Port Royale, Neverwinter Nights, Warcraft 3 u. v. m.



**Das Ziel ist der Weg -
und der muss kurz sein!**

**Befördern Sie innerhalb eines Zeitlimits
möglichst viele Fahrgäste und machen
Sie das meiste Geld.
Denn nur Bares ist Wahres!**



CRAZY TAXI™

DON'T THINK AND DRIVE!

**Parks, Treppen, Marktplätze oder U-Bahn Schächte
sind willkommene Abkürzungen, um mit turbulenten
Stunts und besonders waghalsiger Fahrweise ein
Extra-Trinkgeld einzusacken.**

Ohne Vollgas besteht nicht der Hauch einer Chance!

**Segas rasante Taxi-Action
endlich auch für den PC, mit
genialen Grafiken und
höchster Auflösung!**

**Erhältlich ab
Juni 2002!**





EDITORIAL

PETRA MAUEROEDER

CHRISTIAN MÜLLER

Der Countdown läuft

Dienstag | 04. Juni 2002

Huch, nur noch zwei Monate bis zum zehnjährigen Jubiläum von PC Games. Klar, dass das gefeiert werden muss. Auf www.pcgames.de haben wir die Leser bereits um Vorschläge für das Geburtstagsheft gebeten. Natürlich auch an dieser Stelle die Frage: Was wünschen Sie sich für die Anfang September erscheinende Festschrift? Ein Riesenposter mit allen Spielehits der letzten zehn Jahre? Die PC-Games-Historie im Zeitraffer? Einen Nachdruck der ersten Ausgabe? Einen Blick hinter die Kulissen? Wir sind gespannt auf Ihre Ideen – schreiben Sie unter dem Stichwort „Wünsch dir was“ an chefredaktion@pcgames.de, per Fax an 0911-2872-200 oder an COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Donnerstag | 13. Juni 2002

Daniel Kreiss formatiert die Festplatte, findet beim Aufräumen längst verschollen geglaubte Spiele-Raritäten und lädt zu einer feuchtfröhlichen Abschiedsparty: Nach drei Jahren Frondienst bei PC Games legt der rasende Reporter eine Schaffenspause ein und trampelt zunächst drei Monate lang durchs Reich der Mitte. Und zwar auf die harte Tour – lediglich ausgestattet mit Flugticket, Rucksack und „Langenscheidts OhneWörterBuch – 500 Zeigebilder für Weltenbummler“; anschließend wird er das jahrelang für PC Games verschobene Studium aufnehmen. Viel Spaß in China, Daniel! Und danke für tolle Reportagen und gründliche Tests.

Freitag | 14. Juni 2002

Exklusiv bei PC Games: **Wing Commander 6**, **Ultima 10**, **Dungeon Keeper 3**, **Baldur's Gate 3** und **Monkey Island 5** kommen! Zumindest, wenn man an das Gesetz der Serie glaubt: Wenige Stunden nach der Interview-Anfrage bei Blue Byte für die Rubrik „Was macht eigent-

lich ...“ wird doch glatt **Siedler 5** angekündigt. Und ist es Zufall, dass eine Ausgabe zuvor Chris Sawyer interviewt wurde und tags darauf die **Rollercoaster Tycoon 2**-Pressemittelung über die Ticker lief? Gleiches gilt für Volker Wertichs **Spellforce** (PCG 05/02)? Die Fragebögen für Bullfrog & Co. liegen bereits in der Schublade.

Montag | 17. Juni 2002

35 Grad! Und die Temperatur steigt in den Redaktionsräumen noch weiter an, als feierlich die Testmuster von **Warcraft 3**, **Neverwinter Nights** und **Grand Prix 4** installiert werden. Ein guter Monat, ein gehaltvoller Monat: Nie zuvor gab es so viele Neuzugänge im Einkaufsführer. In einigen Fällen erleben wir allerdings auch Überraschungen – im positiven wie im negativen Sinne. Aber dafür sind wir ja schließlich da, um Sie vor Fehlkäufen zu bewahren und auf lohnende Geheimtipps hinzuweisen.

Montag | 17. Juni 2002

Tipps-Profi Lars Theune hat in den vergangenen Jahren tausenden von Lesern aus der Patsche geholfen: Mit Komplettlösungen. Mit Cheats. Mit Übersichtskarten. Zuletzt erreichten ihn stapelweise Briefe und E-Mails zu **GTA 3**, die er geduldig beantwortete. Jetzt zieht es ihn aus privaten Gründen zurück in die Göttinger Heimat; als freier Autor für die Tipps&Tricks-Abteilung bleibt er den Lesern erhalten. Sein Nachfolger heißt Ralph Wollner, ist ein ebenso exzellenter Spiele-Kenner und steht allen PC-Spielern ab sofort mit Rat und Tat zur Seite. Danke und bis bald Lars, willkommen Ralph!

Allzeit ein schattiges Plätzchen, attraktive Sommerbräune und viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

RÜDIGER STEIDLE



... trägt heimlich Strumpfhosen. Zumindest ein paar Stunden lang, als Volksheld Robin Hood beim Exklusiv-Besuch von **Spellbound** (**Airline Tycoon**, **Desperados**) in Kehl/Rhein. Wie sich das anfühlt: Seite 28.

DANIEL CH. KREISS



... kündigte an: „Wartet nur, eines Tages komm ich ins Fernsehen.“ Kollegen-Gelächter. Und dann war er plötzlich drin – im GIGA-Games-Studio im Düsseldorfer Hafen. Wie's dort zugeht, lesen Sie ab Seite 18.

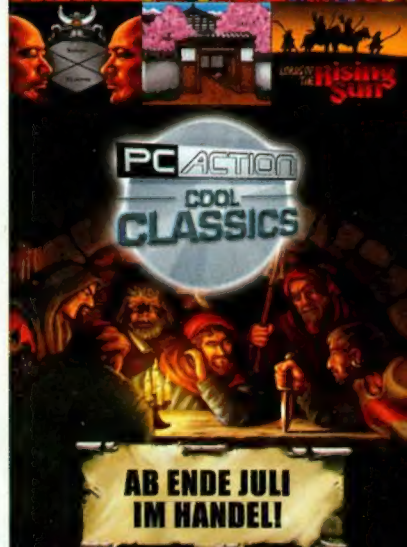
DAS PC-GAMES-TEAM



... verlegte das Spielen, Testen, Screenshot-Machen, Filmen, Schreiben und Konferieren zeitweise auf die Nachtstunden, um nicht nur die Spiele der deutschen Nationalmannschaft live verfolgen zu können.

BLACKSTAR
INTERACTIVE
www.blackstar-interactive.de

CINEMAWARE
PRESENTS



DIGITALLY REMASTERED
COLLECTOR'S EDITION

PC
MAC
CD
ROM

Inhalt 8/2002

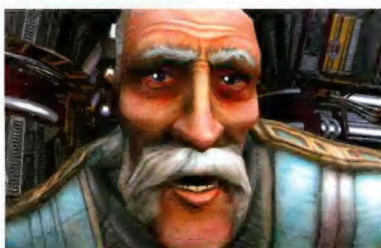
Aktuelles

Editorial.....	3
Pixelpracht.....	6

News

20 Jahre Lucas Arts.....	10
Adventure im Blade-Runner-Stil.....	11
Age-of-Mythology-Premiere in Deutschland.....	11
Altersfreigabe in den USA.....	11
Bugs in Port Royale?.....	10
Counter-Strike-Boom nach Erfurt.....	11
Die Pleitewelle rollt weiter.....	11
Die Siedler 5.....	10
Gewinnspiel Warcraft 3.....	12
Napoleon.....	11
Neues Blizzard-Projekt?.....	11
PC-Games-Leser-Charts.....	12
Tipps&Tricks-Sonderheft von PC Games.....	12
T-Online: Bei Anruf Spiel.....	11
Top Ten Deutschland.....	12
Warcraft-3-Fanartikel.....	11
WWCL-Finale in Celle.....	11

Reportage: GIGA Games..... 18
Im Düsseldorfer Medienhafen entsteht die weltweit einzige tägliche TV-Show über Computerspiele. Lesen Sie, wie viel Stress das bedeutet, aber auch wie viel Spaß das macht.



Y-Project

Ein Shooter aus Deutschland, noch dazu mit Unreal 2-Grafik? Lesen Sie mehr über den deutschen Hoffnungsträger im Action-Genre.

Feature: Blutausch..... 22
PC-Games-Leser äußern sich zu der Frage, wie sie mit Gewaltdarstellungen in PC-Spielen umgehen.

Vorschau

Strategie

Hype-O-Meter.....	27
Anstoß 4.....	27
Beach Life.....	32
Bordellmanager.....	27
Emergency 2.....	34
Etherlords 2.....	27
Frontline Assault: War over Europe.....	33
Jagged Alliance.....	27
O.R.B.....	35
Robin Hood.....	28
Rollercoaster Tycoon 2.....	27
Stronghold Crusader.....	27

Action

Hype-O-Meter.....	37
Battlefield 1942.....	37
Cold Zero.....	47
Doom 3.....	37
Far Cry.....	37
Mafia.....	38
S.T.A.L.K.E.R.....	46
Savage.....	37
Tiger & Dragon Online.....	37
UT 2003.....	37
Y-Project.....	42

Abenteuer

Hype-O-Meter.....	49
Earth & Beyond.....	49
Gothic 2.....	49
Sea Dogs 2.....	49
Star Wars: Knights of the Old Republic.....	50
Syberia.....	49

Sport

Hype-O-Meter.....	53
Crazy Taxi.....	53
Michael Schumacher Racing - Kart 2002.....	53



Neverwinter Nights

Wird das Mega-Rollenspiel der Baldur's Gate-Macher die immens hohe Erwartungshaltung der Fan-Gemeinde erfüllen können?

Need for Speed: Hot Pursuit 2.....	54
NHL 2003.....	53
Rallisport Challenge.....	53
Total Immersion Racing.....	53
World Championship Snooker 2003.....	53

Test

So testen wir.....	59
--------------------	----

PC-Games-Einkaufsführer

Spiele: PC-Games-Top-100: Referenz-Spiele.....	118
Spiele: Classics und Budgetspiele.....	126
Spiele: Neuerscheinungen.....	124
Spiele: Schwarze Liste.....	124
Spiele: Spiele-Sammlungen.....	122
Spiele: Zusatz-CDs und Add-ons.....	122

Spiel des Monats

Warcraft 3.....	60
-----------------	----

Strategie

Age of Wonders 2.....	76
Der Industriegigant 2.....	72
Kohan: Ahrimans Gift.....	80
Mall Tycoon.....	81

AKTUELLES

Sie sind jung, sie sind schön und sie verdienen ihr Geld mit Spielen. PC Games hat die Moderatoren der Spiele-Show GIGA Games bei ihrer Arbeit begleitet.



S. 18

VORSCHAU



Mafia & Robin Hood

Der Herbst wird heiß: Mit Mafia und Robin Hood werfen zwei der vielversprechendsten Spiele-Neuentwicklungen ihre Schatten voraus.

S. 28 & S. 38

TEST



Es gibt Spiele, die sich wirklich niemand entgehen lassen darf. Sehen Sie, warum Warcraft 3 unbedingt dazugehört.

S. 60 **Warcraft 3**

Star Wars: Galactic Battlegrounds Add-on	80
Sudden Strike 2: Feedback	71
Zoo Tycoon: Dinosaur Digs	81

Action

Der Anschlag	84
Die Jagd auf den Roten Baron 2	88
Elvis	88
Gore	86
Grand Theft Auto 3: Feedback	83

Abenteuer

Arx Fatalis	102
Morrowind: Feedback	93
Neverwinter Nights	94
Nightstone	101

Sport

4x4 Evo 2	114
Die 24 Stunden von Le Mans	114
Grand Prix 4	108
Moto GP	112
Tony Hawk's Pro Skater 3: Feedback	107
WM Nationalspieler	115

Tipps & Tricks

Inhalt	137
--------------	-----

Komplettlösungen/Spielletips

Grand Theft Auto 3	157
Neverwinter Nights	153
Port Royale	161
Warcraft 3	143

PC Games hilft:

Kurztips & Cheats

Baldur's Gate 2	141
C&C: Renegade	138, 140
Civilization 3	142
Commandos 2	139
Diablo 2	138, 140
Duke Nukem: Manhattan Project	142
Dungeon Siege	142
Empire Earth	141
Gothic	138, 140

Grand Theft Auto 3	142
Grim Fandango	139
Half-Life (dt.)	138
Jagged Alliance 2	139
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	141
Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	140
Morrowind	142
Rollercoaster Tycoon	139
Spider-Man	142
Star Trek: Bridge Commander	139
Urban Chaos	138
Wiggles	139
Zanzarah	140

Hardware

News

AMD: Neue Prozessoren	16
Devolo MicroLink LAN Starter Kit	16
Gewinnspiel Symantec	16
Magix Fotos	16
MS-Tech L-3900	16
Neues Pentium-4-Mainboard	14
Norton-Software gratis	14
Nvidia CG	14
Radeon 8500 lebt	14
Sampo KM-871SDT	14
Sparkle SP7200T2	14
TEAC Powermax 600	14



Grand Prix 4

Geoff Crammond, das „Mastermind“ der bisher besten Formel-1-Spiele, legt seine vierte Racing-Simulation vor. Pole-Position?

PC-Games-Einkaufsführer

Hardware: Grafikkarten bis 200 Euro	128
Hardware: Grafikkarten ab 200 Euro	128
Hardware: Referenz-Produkte	129

Test

Grafikkarte: Asus V8420/TD 64 MB	170
Grafikkarte: Asus V8460 Ultra Deluxe	170
Grafikkarte: Creative 3DBI4 Titanium 4200	170
Grafikkarte: Innvision Tornado G4 TI-4200	170
Grafikkarte: MSI G4TI4200-DT64	170
Grafikkarte: Prolink Geforce4 TI-4200	170

Feature: Die Zukunft der 3D-Spiele

Tuning: Grand Theft Auto 3

Tuning: Windows XP für Spiele-PCs

PC Games hilft: Hardware-Hilfe

Service

CD- und DVD-Anleitungen	178
Gewinnspiel: Feedback	181
Impressum	192
Inserentenverzeichnis	192
Kleinanzeigen	183
Leserbriefe	186
Rossis Rumpelkammer	188
Schnappschuss	193
Vorschau	193
Was macht eigentlich ...?	194

TIPPS & TUNING

AUSFAHRT 1
Sie bleiben im schnellen Spielsektor!
Nächste Ausfahrt:
CKEL-ISLAND
Liver Promenade
Viel Spaß beim Tuning!

AUSFAHRT 2
Sie verlassen nun den ruckeligen Spielsektor!
Nächste Ausfahrt:
TUNING-ISLAND
Higher Framerate
Viel Spaß beim Tuning!

Keinen Plan bei Warcraft 3?
Grafik-Ruckler in Liberty City und Staunton Island?
PC Games hilft:

Warcraft 3 & GTA 3 ab S. 143

HARDWARE

Hardware-Know-how für PC-Spieler: Wie schnell wird die Geforce 5? Was bringt DirectX 9? Wie optimiere ich Spiele-PCs unter Windows XP?

Windows XP

Mittunen & Mitreden ab S. 166

„Will ich haben!“

Der Gyrotwister, ist das Trainingsgerät, das süchtig macht.

GYROTWISTER

Vorsicht: Süchtigkeitsgefahr!

NEU! jetzt per SMS für € 19,94 zzgl. „Sucht“ per SMS an 72884 senden.

Sucht per SMS an 72884 senden.

www.macht-suechtig.de

Rainbow Six: Raven Shield

Was man mit der aktuellen **Unreal-Engine** nicht alles machen kann: Der dritte Teil der **Rainbow Six-Reihe** begeistert mit unglaublich detaillierten Charaktermodellen und Waffen. Dazu gibt's eine gewohnt spannende Storyline von Thriller-Spezialist Tom Clancy und 15 abwechslungsreiche Missionen, in denen Sie unter anderem eine Biowaffen-Fabrik stürmen und die Geiselnahme in einer Londoner Bank beenden sollen. Wenn **Raven Shield** auch inhaltlich hält, was es optisch verspricht, sollten sich Taktik-Shooter-Fans den Jahresurlaub bis zum Herbst aufheben.

Entwickler.....Red Storm Entertainment
Anbieter.....Ubi Soft
Termin.....September 2003



► *Der Nachfolger zu Arena™ & Daggerfall®:*
Die preisgekrönten Rollenspiellegenden aus den Jahren 1994 und 1996

► *Eine eigene virtuelle Welt:* Erforsche ein von Menschenhand erschaffenes Universum, welches den Begriff „Interaktivität“ an die Grenzen der Vorstellungskraft treibt.

► *Eine noch nie dagewesene Freiheit:* Erschaffe jeden vorstellbaren Charakter aus 10 Rassen und 21 Klassen. Dein Handeln bestimmt den Verlauf der Geschichte. Das Wort Freiheit erhält eine ganz neue Bedeutung.

► *Eine Technologie der nächsten Generation:*
Unglaublich realistische Texturen und Objekte und ein dynamisches Wettersystem versetzen dich wahrhaftig in eine andere Welt.

Die zweite CD-Rom – das einzigartige The Elder Scrolls Construction Set: Verändere die Welt von Morrowind oder Erschaffe sie neu für das unendliche Abenteuer deines Lebens! Es verleiht deiner Kreativität freien Lauf und die Möglichkeit dein Werk mit anderen zu teilen. (nur in der PC-Version)



Bethesda
SOFTWARES INC.
a ZeniMax Media company

PC
CD

X
BOX

Ubi Soft



© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Daggerfall, Arena, The Elder Scrolls Construction Set, Bethesda Softworks, ZeniMax and their respective logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the United States and/or other countries. Xbox and Microsoft are registered trademarks of Microsoft Corp. Distributed by Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.

You Write the Story



The Elder Scrolls III

MORROWIND™

www.morrowind.de



89%



91%



87%



90%



83%



91%



90%



Alle Screenshots von der PC-Version.

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG CHRISTIAN MÜLLER



Blizzard oder der Weg des Erfolgs

Was unterscheidet ein erfolgreiches von einem weniger erfolgreichen PC-Spiel? Jenseits der Einschätzung von Fachleuten und Verbrauchern ist die Entwicklung zu beobachten, dass immer weniger Neuveröffentlichungen den Markt unter sich aufteilen. Wenige Titel verkaufen hohe Stückzahlen, während der Löwenanteil nur auf geringes Käuferinteresse stößt. Bemerkenswert ist, dass ein Entwicklungs-Studio regelmäßig die vordersten Chart-Platzierungen stürmt. Ohne prophetisch sein zu wollen, auch das jüngste Kind von Blizzard Entertainment, Warcraft 3, wird da keine Ausnahme machen. Mir stellt sich die Frage, warum es anderen so schwer fällt, solche Triumphe zu feiern? Was machen die Herren von Diablo und Warcraft anders? Punkt 1: Blizzard erfindet keine neuen Spielideen. Punkt 2: Blizzard setzt nicht auf High-End-Technik. Punkt 3: Blizzard pflegt die eigene Produkt-Welt. Im Umkehrschluss: Neue, abgefahrene Spielideen bergen das Risiko, am Ziel vorbeizuschießen. Technische Sperenzchen schränken die Käuferschar von vornherein ein. Die Amerikaner haben das erkannt. Sie setzen konsequent auf den Ausbau der eigenen Markenwelt und eine bedingungslose Qualitätssicherung. Dafür nimmt Blizzard ohne zu zögern Terminverschiebungen von mehreren Monaten in Kauf. Am Ende stand bislang immer ein astreines, zeitgemäßes Produkt. Deshalb gilt Blizzard bei uns Käufern zu Recht als einer der glaubwürdigsten Spiele-Entwickler. Ähnliche Wege, allerdings in einem anderen Maßstab, schlägt auch Electronic Arts ein. Nach dem Aufbau der Spiele-Labels EA Games und EA Sports verfolgt der weltgrößte Spiele-Hersteller eine geradlinige Markenpolitik. Diese hält an eigenen erfolgreichen Spiele-Serien fest, setzt aber auch auf publikumsträchtige Lizenzen. Mit Blizzard gemein ist das ausgeprägte Qualitätsdenken und der Verzicht auf übertriebene Innovationen. Die Besinnung auf eigene Stärken und unbeimtes Streben nach Produktqualität werden zukünftig erfolgreiche von weniger erfolgreichen Spiele-Entwicklern unterscheiden. CHRISTIAN MÜLLER



HAPPY BIRTHDAY

20 Jahre Lucas Arts

Mit „Lucasfilm Games“ war Star Wars-Regisseur George Lucas 1982 ausgezogen, um nach den Kinoleinwänden auch die Computerbildschirme zu erobern. Ihre Sternstunde hatten die später in Lucas Arts umgetauften Studios Anfang der 90er als Adventure-Spezialisten mit Klassikern wie *Monkey Island*, *Indiana Jones* und *Day of the Tentacle*. Derzeit werkeln die Kalifornier unter anderem am sechsten Indy-Teil sowie an einer Fortsetzung des Biker-Abenteuers *Vollgas* (*Full Throttle*).



PORT ROYALE

Bugs in der Verkaufsversion

Ascarons Piraten- und Handelssimulation *Port Royale* konnte beim Test in der vergangenen Ausgabe eine Spielspaßwertung von saten 88 Prozent nebst PC Games Award abstauben – unter dem Vorbehalt, dass die Macher die Fehler in der Testversion bis zum Verkaufsstart noch ausbügeln. Das ist den Programmierern leider nicht ganz gelungen:

Hardware-Probleme und ärgerliche Bugs vermiesen vielen Kunden zunächst den Spielspaß. Der erste Patch brachte nach zwei Tagen Abhilfe, mit Version 1.15 waren dann die meisten Fehler, etwa in der Seeschlacht oder bei ATI-Grafikkarten sowie Programmabstürze, ausgemerzt. Deshalb bleiben wir bei der Kaufempfehlung für *Port Royale*.

DIE SIEDLER 5

Siedeln in 3D

Nun ist es raus: Blue Byte setzt im fünften Teil der legendären *Siedler*-Saga auf eine 3D-Engine à la *Warcraft 3*. Bislang existieren zwar nur eine Liste von Ideen und einige Konzeptzeichnungen, die verraten aber schon eine Menge. So besinnen sich die Entwickler auf ihre Wurzeln, genauer gesagt auf den zweiten Part der Serie, der bei den Fans noch immer als der beliebteste gilt. Denen könnte Blue Byte einen Herzenswunsch erfüllen und das in Teil 3 abgeschaffte Wegesystem wieder einführen. Die ersten Bilder – eine Kuhfarm, ein Küchengebäude und eine Bäckerei – lassen vermuten, dass zumindest die Römer erneut einen Auftritt haben werden. Konflikte sollen auf „äußerst originelle Art und Weise“ ausgetragen werden; denkbar wäre eine Rückkehr zum passiven Kampfsystem eines *Siedler 2*. Wann der bislang namenlose Nachfolger erscheint, steht noch in den Sternen. Mehr über das Projekt und Blue Byte erfahren Sie auf Seite 194.



GEWALT IN SPIELEN

Altersfreigabe nun auch in den USA?

Geht es nach dem Kongressabgeordneten Joe Baca, soll auch in den Vereinigten Staaten eine verpflichtende Alterskontrolle für Spiele-Software eingeführt werden. Bislang sind dort die Alterseinschätzungen der ESRB – ähnlich der USK – für die Händler nicht bindend. Auch ein 12-Jähriger kann GTA 3 kaufen, das laut ESRB erst ab 17 geeignet ist.

FUNATICS

Die Cultures-2-Macher von der **Pleite** bedroht

Vom Insolvenzantrag von Phenomedia (Moorhuhn) ist auch Funatics (Cultures 2, Zanzarah) betroffen: Weil die Mutterfirma den Mülheimern den Geldhahn zugedreht hat und die Zeit drängt, sucht das 30-köpfige Team händeringend nach einem Publisher, der das bereits fix und fertige Cultures 2-Add-on auf den Markt bringt sowie neue Spiele finanziert.

NAPOLEON

Strategiespiel zum TV-Ereignis

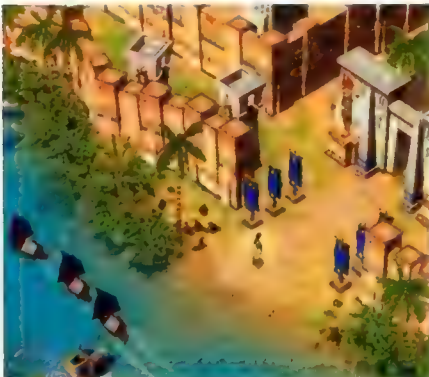
Infogrames hat sich die Spiele-Rechte am TV-Film Napoleon gesichert. Für die mit rund 40 Millionen Euro Budget teuerste europäische Fernsehproduktion des letzten Jahres wurden unter anderem Stars wie John Malkovich und Gérard Depardieu gebucht. Rechtzeitig zum Sendestart der dreiteiligen Miniserie im Herbst sollen PC-Strategen in der Rolle Napoleons Europa erobern – ohne Waterloo.



AGE OF MYTHOLOGY

Spielt Deutschland zuerst den Hit?

Weil Microsoft das Echtzeit-Strategiespiel Age of Mythology im Oktober ungern gegen den Aufbau-Konkurrenten Anno 1503 antreten lassen möchte, wird das Spiel hierzulande möglicherweise etwas früher veröffentlicht. Laut dem Branchenblatt MCV fanden bereits Gespräche mit Anno-Publisher Electronic Arts statt, um einen zeitlich versetzten Verkaufstart beider Spiele zu ermöglichen.



AGE OF MYTHOLOGY Wegen Anno 1503 erscheint der Age-of-Empires-Nachfolger hierzulande eventuell früher.

NACHWUCHSENTWICKLER

Adventure im Blade-Runner-Stil

Ein Lichtblick im scheintoten Abenteuer-Genre könnte Knight of the Tortured Souls werden – wenn die Atmosphere Studios dafür einen Publisher finden. In dem Adventure schlüpfen Sie in die Haut eines Detektivs, der in einer düsteren Zukunftswelt à la Blade Runner einen mysteriösen Killer jagt.



ECHTE HANDARBEIT Die düster-futuristischen Hintergründe sind handgezeichnet und -koloriert.

Warcraft-3-Goodies

Pünktlich zur Fertigstellung von Warcraft 3 kommt ein offizielles, 200 Seiten starkes Strategiebuch in die Läden. Unter dem Titel Mystical Tales verkauft Vivendi Universal zudem eine Doppel-Audio-CD mit Musik aus dem Spiel und verwandten Hits von Künstlern wie Bush, Enigma und Hayes.

Neues Blizzard-Projekt?

Warcraft-Hersteller Blizzard Entertainment baut seine Studios aus. Daher werden derzeit Fachleute gesucht – vom Programmierer bis hin zum Spieldesigner. Die Vermutung liegt nahe, dass die Amerikaner bereits an einem neuen Projekt arbeiten.

Bei Anruf Spiel

Die T-Punkt-Fillialen der Deutschen Telekom werden in Zukunft Spielesoftware, vor allem Online-Spiele, anbieten. Derzeit läuft das Pilotprojekt Games on Demand bei T-Online: Für 99 Cent darf man ein Paket mit fünf Spielen eine Woche lang nutzen.

Counter-Strike-Boom

Im Mai ist der Absatz des in die Jahre gekommenen Taktik-Shooters Counter-Strike um über 250 Prozent gestiegen. Zwei Gründe dürften verantwortlich sein: „Werbung“ und Torschlusspanik. Nach dem Erfurter Massaker machten zahllose Medienberichte dieses Spiel bekannt, zudem drohte Counter-Strike die Indizierung.

WWCL-Finale in Celle

Vom 2. bis 4. August 2002 werden in der Congress Union in Celle die PCA-WWCL-Finals ausgetragen. Unter den Finalisten der 2. Saison werden gängige Ego-Shooter sowie Starcraft ausgefochten, als Hauptpreis in der Sparte Serious Sam winkt ein von Take 2 gestifteter Smart. Infos gibt es unter <http://finals.wwcl.net>.

TOP 10 DEUTSCHLAND

- 1 ▲ 4 GTA 3
- 2 NEU SUDDEN STRIKE 2
- 3 NEU MORROWIND
- 4 ▼ 2 FIFA WELTMEISTERSCHAFT 2002
- 5 NEU F1 2002
- 6 ▼ 1 DUNGEON SIEGE
- 7 NEU GRAND PRIX 4
- 8 ▼ 3 HEROES OF MIGHT & MAGIC 4
- 9 ▼ 5 JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST
- 10 ▼ 6 DIE SIMS: URLAUB TOTAL



PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.



- | | |
|---------------------------|---|
| 1 | GTA 3
(Rockstar Games/Take 2 Interactive) |
| NEU
Vormonat: - | FREISTOSS gibt es auch für Jung-Gangster nicht: Die Damen des horizontalen Gewerbes verlangen Geld, frischen aber die Gesundheit auf, na denn! |
| 2 | JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST
(Raven Software/Activision) |
| Vormonat: 1 | EINWURF von Yoda bei der Jedi-Sitzung nach der Schlacht am Ende von Episode 2: „Elf Klone müsst Ihr sein!“ |
| 3 | DUNGEON SIEGE
(Gas Powered Games/Microsoft) |
| Vormonat: 2 | ELFMETER bis zum Dungeon-Eingang, acht Leute in der Party, 27 Monster im Rücken und ein Heiltrank – böses Foull! |
| 4 | MORROWIND
(Bethesda Softworks/Ubisoft) |
| NEU
Vormonat: - | ECKE abgesucht, Kisten und Schränke geöffnet: Irgendwo muss doch das ... Moment mal, was suche ich eigentlich? |
| 5 | MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (DT.)
(2015/Electronic Arts) |
| Vormonat: 3 | FLANKE sichern! Mit zehn Mann angreifen, los! Ach ja, Fußball-Trainer auf der Militär-Akademie sind geniale Taktiker. |
| 6 | HALF LIFE: COUNTER-STRIKE
(CounterStrike.net/Vivendi Universal) |
| Vormonat: 4 | FAN-GESÄNGE sorgten neulich beim Clanwar für Verwirrung: „Steh auf, wenn du ein Sniper bist, steh auf ...“ |
| 7 | DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION
(Blizzard/Vivendi Universal Interactive) |
| Vormonat: 12 | HACKENTRICK des Barbaren: Man nimmt zwei Äxte, läuft in einen Monsterhaufen und aktiviert den Wirbelwind. |
| 8 | BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN
(BioWare/Virgin Interactive) |
| Vormonat: 11 | STRAFRAUM bei Luder Viconia? Gibt es nicht, die will das! Tja, hätten Sie mal bis zu Ende gespielt, dann wüssten Sie es. |
| 9 | SOLDIER OF FORTUNE 2 (DT.)
(Raven Software/Activision) |
| NEU
Vormonat: - | AUSWECHSLUNG vor dem Spiel gegen die BPS: Die gesamte Mannschaft wurde geschickt durch Androiden ersetzt. |
| 10 | DIE GILDE
(4 Head Studios/Jowood) |
| Vormonat: 5 | ERSATZBANK will Ihnen kein Geld geben? Die Lösung: Verkaufen Sie Klose an den Turiner Kaufmann Juventus. |

GEWINNSPIEL

Warcraft 3 für Fans

Jetzt gewinnen: Zum Verkaufsstart des neuen Echtzeit-Strategie-Spektakels verlosen PC Games und das Online-Versandhaus Amazon.de vier **Warcraft 3**-Exemplare und vier Actionfiguren, darunter den „Warchief“ der Orks und den „Arch Druid“ der Nachteulen. Die Gewinner geben wir in einer der nächsten PC-Games-Ausgaben bekannt. Es geht aber noch schneller: Wer nicht abwarten kann, zu erfahren, ob er zu den Glücklichen zählt oder grundsätzlich nie etwas bei Preisausschreiben gewinnt, der kann bei Amazon.de direkt bestellen. Unter www.amazon.de/warcraft finden sich

alle wichtigen Artikel rund um Blizzards Fantasy-Saga.



DIE PREISFRAGE:
Welche vier Völker streiten in Warcraft 3 um die Vorherrschaft?

Schreiben Sie die richtige Antwort auf eine Postkarte und senden Sie diese an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Warcraft 3, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder schicken Sie eine E-Mail an warcraft3@pcgames.de (Anschrift nicht vergessen!).

Mitmachen dürfen alle Leser der PC Games, ausgenommen die Mitarbeiter von Amazon.de und Computec Media. Einschluss ist der 6. August 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden rechtzeitig schriftlich von uns benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausbezahlt werden.



PC GAMES ONLINE

Neue Features

Jetzt können Sie Ihr wahres Gesicht zeigen: Ab sofort werden Ihre Beiträge in den Foren auf www.pcgames.de auf Wunsch mit einem frei wählbaren Foto oder Motiv versehen. Schauen Sie doch gleich mal nach, welche Bildchen sich die PC-Games-Redakteure ausgeguckt haben. Außerdem neu: Die Übersichtsseite für Leser-tests – inklusive Statistiken und Autoren-Hitparade. Wer weiß, vielleicht entdecken wir hier ja ein schlummerndes Talent für die Redaktion. Schnäppchenjägern empfehlen wir den PC-Games-Shop: Hier erwarten Sie Profi-Hardware und Top-Spiele zu Freundschaftspreisen.

TIPPS & TRICKS SONDERHEFT

PC Games hilft



Verzweifelt, weil Sie das 100. Bonus-Päckchen in Liberty City nicht finden? Weil Sie sich in Ehb verlaufen? Weil Jedi Dessan rumzickt? Mit dem neuen **Tipps & Tricks Sonderheft** von PC Games schaffen Sie's – garantiert.

Übersichtskarten, erklärende Screenshots und Hunderte von Cheats und Kniffen auf 100 Seiten zeigen Ihnen, wo's lang geht. Als Bonus auf vier randvollen CD-ROMs: Gigabyte-weise Patches, Demos, Videos und das von vielen Lesern geforderte PC-Games-Komplettarchiv. Jetzt ab sofort für 7,50 Euro überall im Handel!



„TONY HAWK's PRO SKATER 3“

supported by GIGA.DE



WWW.SPACE-RAT.DE

McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

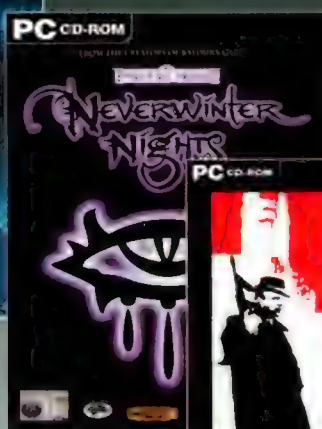
Die besten Spiele - Wir haben sie alle!

Gutschein

Hol ich mir!

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neueste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis bei deinem nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Solange der Vorrat reicht! (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

Gratis



Erscheinungstermin: 02.08.02



Erscheinungstermin: 15.07.02



Erscheinungstermin: 05.07.02

Die besten Spiele für alle Systeme findest du in den McMEDIA-Gamestores:

KIDS Reichelberger Str. 46 02763 Zittau 03583/510758 McMEDIA & FANTASY Schillerstraße 3 07407 Rudolstadt 03672/513595 EICHELKRAUT Tuchmarkt - Markt 07237 Zeulenroda 036628/83214 FRIER Friedberger Str. 16 09466 Alzenberg 03735/22810 GROSSE Sandberger Str. 14/16 14806 Berlin 03384/33396 HERRMANN Lindner-Str. 20 16816 Neuenhagen 03371/205924 WIGGER'S Großstr. 32 25938 Wk. / Foh. 04681/200419 NONNENMÄCHT Bahnhofstr. 1 24160 Friedland 04849/23400	CARL OTTO Langestr. 14 27749 Delmenhorst 04221/91240 GLAUBITZ Lange Str. 49-51 29379 Wittingen 05631/404 DIE SPIELECKE Verdenstr. 8 29640 Schneverdingen 05193/52740 TOYS & MORE Hafenstr. 65 31135 Hildesheim 05121/512026 BECKMANN-HENSCH Neues Zentrum 3 31775 Lüneburg 05132/82890 SCHNÄPPCHEN-SHOP Rindlerstr. 34 37269 Eschwege 05661/188522 SCHNÄPPCHEN-SHOP Lange Str. 67 47228 Duisburg-Rheinhausen 02065/200674 SCHNÄPPCHEN-SHOP Glockenstr. 6 52191 Lenz 05232/920995	SCHNÄPPCHEN-SHOP Königsplatz 10 33098 Paderborn 05251/296971 JONLETT CENTRUM BÜRO Lange Wiesen 1 34613 Schmalmtal 06691/94800 SULZER Arlfelderstr. 88 35039 Marburg 06421/963521 SULZER Klausstr. 14 36251 Bad Harzburg 06621/78966 RUG Markt 41 36404 Vechta 05496/274336 MORE-GAMES Rindlerstr. 10 37269 Eschwege 05661/331377 FRÜTEL SPORT & SPIEL Ackerstr. 22 47228 Duisburg-Rheinhausen 02065/200674 SEIDEL Markt 13 47798 Reckfeld 02151/81780	JANSEN Lange Str. 36 47906 Krefeld 02152/2167 KIESKEMPER Eisenwinkler Str. 8 48231 Warendorf-Freckenhorst 0581/4193 PECHER Oststr. 4 48231 Warendorf 0581/2396 JASPER Robert-Koch-Str. 1+3 48464 Hamm 05458/93170 BvL SPIELZEUGWELT Hauptstr. 23 48303 Ulfen 0591/912720 TWENHÜFEL Große Str. 23 49565 Bramsche 05461/935311 MEINHARDT Hauptstr. 22 55457 Sobern 06434/2070 MERKLE Langebergstr. 8 56799 Guldernburg 02625/958314	FLEMMER Hauptstr. 5-7 57610 Alfter-Orken 02681/2951 HADAKUX Lindenstr. 70 57677 Mechelenburg 02662/3219 KREMER Oststr. 36 59065 Hamm 02381/25068 SPIELPUNKT Hauptstr. 40 61452 Kassel 06174/22064 ALTMANNBERGER Lange Str. 22 63128 Dietzenbach 06074/2920 MEDIA STORE Große Str. 9 64283 Darmstadt 06151/28060 STROBEL AM MARKT.DE Hauptstr. 6 72379 Hechingen 07411/2408 ELSER Geldinger Str. 24 71613 Goppingen 07161/75125	PAVER Kaiserstr. 60 73441 Bopfingen 07362/6340 E+E GmbH Wilhelm-Enthle Str. 40 73530 Retschhausen 07151/71691 BE KA EL Bachstr. 29 74721 Weildorf 02682/929020 ENGELHARD + HERR Wilh. Kungen-Str. 1/Jun E-Center 73550 Olfersbach 0781/25105 HARTWICH Hauptstr. 50 77704 Oberkirch 07802/2269 PLANET MEDIA Ludwigstr. 6 80335 München 089/54507562 MONTE MEDIA Frankfurter Ring 83 80807 München 089/3652170 MONTE MEDIA Pollinger Str. 1 82367 Weilheim 0881/41450	PLANET MEDIA Ludwigstr. 15 83512 Wasserburg am Inn 08071/510649 PLANET MEDIA Siedelstr. 3 84307 Eggenfelden 08721/912330 PLANET MEDIA Stadtplatz 6 84347 Pfarrkirchen 08721/912330 SCHLITTL Mundner Str. 16 84359 Simbach 0871/6880 MEDIA STORE Lange Str. 4 86150 Augsburg 0821/313134 HEILIG Hauptstr. 9 88630 Pfaffenhofen 07542/1010 MAXI SPIEL - MOBY SCHWIMMER Färberstr. 11 90402 Nürnberg 0911/2418989 GAMES GARDEN Karl-Grillenberger-Str. 2 90402 Nürnberg 0911/2418935	FUN MEDIA Rothburger Str. 5 90443 Nürnberg 0911/2877083 KOLIBRI Bamberger Str. 27 A 91813 Neussdorf/Hirsch 09161/373060 KINDERWELT Lilienstr. 1 93049 Regensburg 0941/37543 LOLLYPOP Weinberg Weg 5 93059 Regensburg 0941/450950 ACHTNER Ulrichstr. 29 93226 Abensberg 09443/73444 GIERSTER Wilhelmsstr. 13/15/16 94474 Vilsbiburg 09241/3979 THEO KRANZ e-Innernet Ludwigstr. 11 97070 Würzburg 0931/571604 WORLD OF ILLUSION Marienweg 1 98227 Saalfeld 03681/722189 Belgien: KINDERPARADIES Kaiserstr. 6 B-4700 Eusebe (Belgien) 033287/560459 KINDERPARADIES Hauptstr. 9 B-4700 St. Vith (Belgien)
--	---	--	--	---	--	--	--

www.mcmmedia.de

Radeon 8500 lebt

ATI erklärte vor kurzem, dass aktuell 25 Spiele die Krümmungstechnik (Truform) des Radeon-8500-Grafikchips, Smartshader (Pixelshader-Engine) oder Smoothvision (programmierbare Kantenglättung) unterstützen. Neben bereits fertigen Spielen wie Black & White (Version v1.1.3) oder Harry Potter werden ungefähr 100 noch entwickelt und innerhalb der nächsten zwölf Monate erscheinen. Zu den unterstützten Programmierern gehören unter anderem John Carmack (Doom 3) und Steve Sinclair (Unreal Tournament 2003).

www.ati.com

Neues Pentium-4-Mainboard

Leadtek stellte vor kurzem ein Pentium-4-Mainboard auf Basis des Intel854G-Chipsatzes vor. Das WinFast P41845G unterstützt die neuen Sockel478-Pentium4-Prozessoren mit 533 MHz Front-Side-Bus und soll rund 160 Euro kosten.

www.leadtek.de

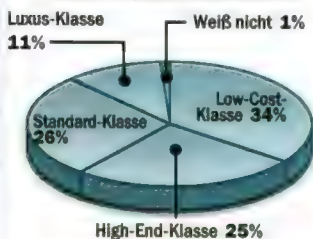
Norton-Software gratis

Auf der Webseite www.symantecquiz.com/de können Sie im nächsten Monat täglich das Softwarepaket SystemWorks 2002 gewinnen. Es besteht aus den Programmen Norton AntiVirus 2002, Norton Utilities 2002, CleanSweep 2002 und Roxio GoBack 3 Personal Edition.

www.norton.de

Welche Grafikkarten-Klasse setzen Sie ein?*

* Details zu den Chip-Klassen finden Sie auf Seite 59.



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesem Endgegner und vertrackten Levels:

0190/82 48 34*

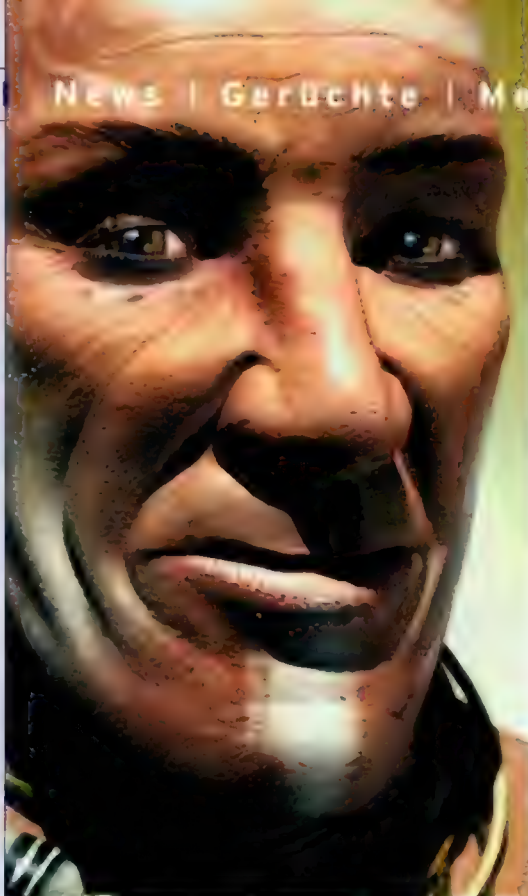
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33*

Täglich von 7-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.



NVIDIA CG

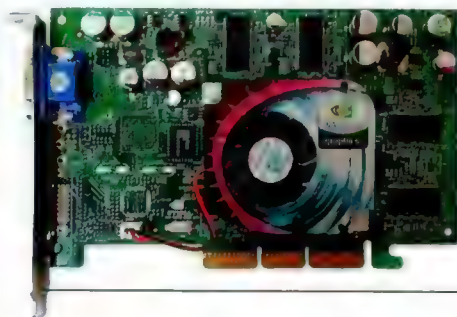
Neue Grafik-Programmiersprache

Nvidia gibt Spieleprogrammierern ein neues Werkzeug an die Hand, um unter anderem aufwendige Pixel- und Vertexshader-Effekte leichter zu kreieren. Die Programmiersprache Cg soll realistischere 3D-Grafiken und -Effekte mit einem geringeren Aufwand ermöglichen und plattform- und hardwareübergreifend arbeiten. Der Sinn: Spiele sollen mit Cg wesentlich schneller, einfacher und gleichzeitig für PC und Konsolen hergestellt werden können. Die Liste der unterstützten Firmen beläuft sich auf 43, darunter Namen wie Blizzard (Warcraft 3), Lionhead (Black & White) und Valve (Half-Life).

SPARKLE SP7200T2

Günstige Geforce4 Ti-4200

Der taiwanische Grafikkartenhersteller Sparkle (Tel.: 06403-905010) ist bekannt für günstige Grafikkarten. Seit dem 24. Juni bietet der Computerhardware-Versand Alternate.de nun eine Grafikkarte mit Geforce4-Ti-4200-Chip zum Kampfprijs von nur 179 Euro an. Die Grafikkarte besitzt 64 MByte DDR-SDRAM und einen VGA-Ausgang; die Garantiezeit beträgt drei Jahre.



SAMPO KM-871SDT

19-Zöller zum Kampfprijs

Mit dem KM-871SDT bietet Sampo (Tel.: 0031-10-4730844) einen günstigen 19-Zoll-Monitor mit planer Bildröhre an. Das Gerät erreicht eine maximale Zeilenfrequenz von 110 kHz und stellt die maximale Auflösung von 1.600x1.200 Pixeln mit augenfreundlichen 85 Hertz dar. Der Monitor ist ab sofort für 269 Euro im Handel erhältlich. Der Clou: Der Monitor ist mit einem dreijährigen kostenlosen Vor-Ort-Austausch-Service ausgestattet.



TEAC POWERMAX 600

Einfach eine runde Sache

Teac (Tel.: 0611-7158300) bringt ein neues Subwoofer-System für Einsteiger auf den Markt. Das Powermax 600 liefert 25 Watt Effektivleistung (RMS), von denen 15 Watt auf den Subwoofer und jeweils fünf Watt auf die abgerundeten Satelliten-Boxen entfallen. Wer bei seinem Sound-System auf Ecken und Kanten verzichten will, muss 76 Euro für das Powermax 600 auf den Tisch legen. Die Anlage ist bereits im Handel erhältlich.



High Speed für Internet-Fans.



Ihr wollt mit High Speed die heißesten Nachrichten von eurem Star finden? Und blitzschnell Songs, Spiele oder Software-Updates aus dem Internet herunterladen? Dann ist T-DSL genau das Richtige für euch.

Denn **T-DSL** ist der Hochgeschwindigkeits-Internetzugang. Bis zu 768 kbit/s machen den blitzschnellen Seitenaufbau und superschnelle Downloads zu einer Selbstverständlichkeit. So könnt ihr mit T-DSL auch T-Online Vision genießen.

T-Online Vision ist das Angebot speziell für T-DSL Nutzer. In diesem neuen Breitbandportal unter www.t-online-vision.de findet ihr u. a. Games zum runterladen, Video-Clips und Konzerte – live oder on demand –, Backstage-Reportagen und das T-Online Vision Web Radio. Alles in super Qualität.

T-DSL kann z. B. für 19,99 €* zusätzlich im Monat einfach zum vorhandenen T-Net Anschluss beauftragt werden oder für monatlich 12,99 €* mehr zum vorhandenen T-ISDN Anschluss. Auch die Installation ist ganz einfach: Nur den von der Deutschen Telekom bereitgestellten Splitter in die Telefonsteckdose einstecken. Infos zur Verfügbarkeit von T-DSL gibt's unter www.t-online.de

0800 33 09000

im T-Punkt oder www.telekom.de

„Mit T-DSL
surfen, bis die
Tastatur raucht.“

Robert T-Online, Internet-Insider

* Zzgl. nutzungsabhängiger Online-Entgelte sowie einmaliges Bereitstellungsentgelt von 74,95 €.

Deutsche
Telekom



Schnappschüsse auf CD

Egal ob Screenshots von der letzten LAN-Party oder die besten Internet-Comics – mit Magix Fotos auf CD & DVD können Sie Bilder auf eine CD oder DVD brennen und diese dann mit einem DVD-Player abspielen. Die Bildarchivierungssoftware ist für 30 Euro im Handel erhältlich.

www.magix.de

Software zu verlosen

Mit PC Games und Symantec können Sie in diesem Monat Software im Wert von rund 400 Euro gewinnen. Unter den Einsendern verlosen wir fünf Mal das Software-Paket Norton Internet Security 2002. Das Paket bietet erstklassigen Schutz vor Gefahren aus dem Internet, denn es enthält vier leistungsstarke Komponenten: Die Norton Personal Firewall verwehrt Hackern den Zugriff auf Ihren PC, Norton AntiVirus wehrt gefährliche Viren ab, Norton Privacy Control bewahrt Ihre persönlichen Daten und mit Norton Parental Control machen Sie Ihren PC kindersicher. Mit den vielen Funktionen des Paketes stellen gefährliche Attacken aus dem Internet kein Problem mehr dar. Der Preis jedes Softwarepaketes liegt bei 80 Euro. Um teilzunehmen, schicken Sie den unten stehenden Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt auf einer ausreichend frankierten Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Norton, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Besitzen Sie ein DVD-Laufwerk?

- ☐ Ja
- ☐ Nein, aber geplant
- ☐ Nein, kein Kauf geplant

Mit wie viel MHz ist Ihr PC getaktet?

- ☐ 500 bis 800 MHz
- ☐ 800 bis 1.200 MHz
- ☐ 1.200 bis 1.800 MHz
- ☐ Mehr als 1.800 MHz

Wie viel MByte Hauptspeicher sind in Ihrem PC verbaut?

- ☐ 64 MByte
- ☐ 128 MByte
- ☐ 256 MByte
- ☐ Mehr als 256 MByte

Welche Grafikkarten-Klasse setzen Sie ein? (siehe Seite 105)

- ☐ Low-End
- ☐ Standard
- ☐ High-End
- ☐ Luxus

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Symantec und der COMPUTEC MEDIA AG. Einsendeschluss ist der 30. Juli 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausbezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

DIE PLÄNE VON AMD

„Neuer AMD-Prozessor im Herbst 2002“

PC Games: In welchen Versionen erscheint der neue Athlon XP?

Gütter: „Den neuen AMD Athlon XP gibt es in den Modellen 1700+, 1800+, 1900+, 2000+, 2100+ und 2200+.“

PC Games: Was unterscheidet den neuen vom alten Athlon XP?

Gütter: „Der Athlon XP mit dem Codenamen ‚Thoroughbred‘ wird mit einer neuen, verbesserten 0,13-µm-Prozesstechnologie hergestellt. Sein direkter Vorgänger mit dem Codenamen Palomino wurde noch mit 0,18 µm gebaut. Die kleineren, feineren Strukturen ermöglichen es, kleinere Chips (80 mm² statt vorher 120 mm²) herzustellen, was die Produktionskosten senkt; zum anderen verbraucht der neue Prozessor auch bis zu 30 Prozent weniger Strom. Gleichzeitig haben wir die Geschwindigkeit erhöht. Der neue AMD Ath-



JAN GÜTTER, verantwortlich für Public Relations bei AMD Deutschland

lon XP ist jetzt bis zum Modell 2200+ erhältlich.“

PC Games: Auf welchen Sockel-A-Mainboards funktioniert der neue Athlon XP?

Gütter: „Nach einem BIOS-Update auf allen Sockel-A-Mainboards, die einen Front-Side-Bus von 266 MHz unterstützen. Außerdem muss der Spannungsregler eine Kernspannung von 1,5 Volt anbieten. Dies ist bei fast allen handelsüblichen Sockel-A-Mainboards der Fall. Somit lässt sich zum Beispiel mit geringen Kosten

und Aufwand ein älteres System mit einem flotten AMD Athlon XP 2200+ aufrüsten. Auf der Webseite <http://ask.amd.com> pflegt AMD im Bereich ‚System Configuration Information‘ eine Liste mit allen empfohlenen Mainboards.“

PC Games: Wird es auch einen Duron im kleineren Fertigungsprozess geben?

Gütter: „Das ist momentan nicht geplant.“

PC Games: Wie weit ist die Entwicklung des nächsten High-End-Prozessors?

Gütter: „AMD plant, in der zweiten Jahreshälfte 2002 einen neuen Prozessor mit dem Codenamen Barton vorzustellen. Er soll gegenüber Thoroughbred einen größeren Level-2-Zwischenspeicher erhalten (512 KByte statt 256 KByte beim Thoroughbred). Wir erwarten uns davon einen weiteren Geschwindigkeitszuwachs.“

Jan Gütter steht Ihnen am 10.07.2002 ab 20 Uhr im Themenchat auf www.pcgames.de Rede und Antwort.

MS-TECH L-3900

Dolby Digital im Paket

MS-Tech (Tel.: 02871-2197215) präsentiert ein 5.1-Surround-System mit Fernbedienung und Soundkarte. Das silberne Boxenset L-3900 hat eine Gesamtleistung von 45 Watt (RMS), von denen die Satelliten je 3,5 Watt liefern. Das System wird mit einer Fernbedienung und einer EAX-kompatiblen PCI-Soundkarte geliefert. Diese dekodiert Dolby-Digital-Signale eines DVD-Films und leitet diese an die Boxen weiter. Das Paket kann für rund 200 Euro unter www.ms-tech.de bestellt werden.



DEVOLO MICROLINK LAN STARTER KIT Anschluss garantiert

Die Devolo AG (Tel.: 0241-1827979) bietet ein günstiges Komplettpaket an, mit dem Sie Ihre erste LAN-Party mit bis zu acht Teilnehmern aufbauen können. Im Paket befinden sich neben dem 8-Port-Switch auch zwei PCI-Netzwerkkarten (10/100 MBit) sowie zwei 3-Meter-Kabel. Im Gegenteil zu einem Hub verteilt ein Switch die verfügbare Bandbreite (hier maximal 100 MBit/s) nicht auf alle angeschlossenen PCs, sondern bietet volle Leistung für jeden Rechner. Auf das MicroLink LAN Starter Kit (Kostenpunkt: 120 Euro) werden zwei Jahre Garantie gewährt.

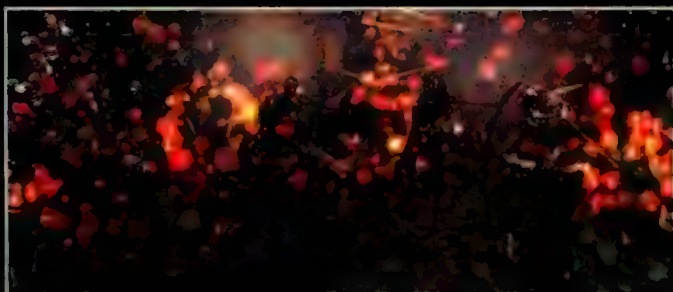
Microsoft

NENN
MICH
NICHT
SÜSSE!



Rache ist bitter.

Als Rächerin deiner Familie räumst du auf in der riesigen Welt von Dungeon Siege. Du beginnst deinen Feldzug einsam, doch bald geleitest du bis zu acht Wegefahrten von einem Kampf zum nächsten. Du spielst in einer unglaublich realistischen 3-D-Welt, die du mit dem Siege Editor selbst erweitern kannst. Im einzigartigen Mix aus anspruchsvollem Rollenspiel und atemberaubender Action bist du Stratege und Kampf-Crack zugleich. Wähle deine Waffen richtig und nutze deine Fähigkeiten. Denn das Ziel ist groß: die Armee der Finsternis zu besiegen und jede Freundlichkeit zu vergessen. www.microsoft.com/germany/ms/games/dungeonsiege



DUNGEON
SIEGE
GAS
powered
GAMES

In genau einer Fernsehshow dreht sich alles um Computerspiele. Das junge Team von Giga Games besteht aus sympathischen

Chaoten, die zusammen zweierlei haben: viel Arbeit, viel Spaß!

Zwanzig Sekunden in einer Live-Sendung wirken kürzer als sonst, sind so kurz wie ein erschrockener Atemzug, jedenfalls zu wenig Zeit, eine Situation zu ändern.

„Wo steckt Etienne?“ Stephan Bode, der Verantwortliche bei **Giga Games**, sucht im Regieraum die Monitore ab. Vier Kameras – keine zeigt den Moderator, der gleich gemeinsam mit Hannes Appell News, Weisheiten und Witzchen über PC-Spiele verbreiten soll. Ein paar Mal hat das heute Abend einwandfrei geklappt, so wie es sein soll und so wie man es – Stephans Wangen röten sich – „ja wohl auch erwarten kann“. Es geht immer reihum in der einzigen Computerspiele-Show im Fernsehen: PC-Titel, Konsolen-Titel, Hardware, Tipps und Tricks. Und heute kommen am Ende eben noch einmal Hannes und Etienne Gardé dran. Ihr Thema ist brandaktuell: Vor ein, zwei Stunden ist im Netz ein Trailer zum Action-Adventure **Indiana Jones and the Emperor's Tomb** aufgetaucht – um dafür Platz zu schaffen, hat Hannes extra seine Vorführung der **Jedi Knight 2**-Demo gekürzt. Das, obwohl ihm der **Star Wars**-Shooter zurzeit besser gefällt als alles andere.

„Ich glaub es nicht“, schimpft Stephan. Volontär Wolf – Kopfhörer auf, Mikro vor dem Mund – fragt ins Studio: „Hannes, wo ist Etienne hin?“ Seine Augen

weiten sich. „Das ist ein Witz, oder?“ Hannes zuckt lachend mit den Schultern.

Tick-tack-tick-tack. Die Digitalanzeige zählt gnadenlos runter. „Äh ... der hat irgendwas mit seiner Freundin zu klären“, gibt Wolf an Stephan weiter.

„Was? ... Scheiße! ... Spinnst du?“ Hilft nichts. Die Lage ist, wie sie ist. „Das besprechen wir nachher.“

„Achtung, noch zehn!“ Wolfs Stimme dringt zum Tontechniker durch, damit der Hannes' Headset und den PC rechtzeitig ansteuert, zu den Kameramännern, damit die sich richtig positionieren, und zu Moderator Jörg Ernst, damit der punktgenau aufhört, dem Publikum von rüttelnden Force-Feedback-Mäusen zu erzählen. „Fünf, vier, drei, zwei, eins – und drauf!“

Hannes grüßt freundlich – „Hallo zurück!“ – dann verkauft er den Zuschauern eine so dreiste wie lässige Notlüge: Etienne habe sich einreden

Geil gaga

GIGA FOR THEM

„ICH ARBEITE BEI GIGA GAMES, WEIL ...“

- ... - warum eigentlich?“
- ... es genug arbeitslose Volkswirte gibt.“
- ... mich meine Eltern in diese Karriere drängten.“
- ... Ich verrückt bin.“
- ... man als Unterwäschemodell einfach nichts mehr reißen kann.“
- ... Ich hier meine Studie „Leben unter Nerds“ fertig stellen kann.“
- ... Ich Blechcontainer unglaublich anziehend finde.“
- ... bei uns Wahnsinn Methode hat. Und andersherum.“



lassen, sein reservierter Platz für die Vorpremiere von **Star Wars: Episode 2** wäre schlecht. Also sei er jetzt rüber gerannt ins Kino, um einen guten zu kriegen.

„In Ordnung so“, atmet Stephan auf, „keinen Privatkram reinbringen.“

So chaotisch einiges bei **Giga Games** scheint – die Sendung ist strukturiert. Ein Beispiel: Den Indy-Trailer sehen die Fernsehzuschauer in einem Windows-Fenster, das Hannes auf seinem Monitor gerade so weit aufgezo-gen hat, dass man die Arbeitsoberfläche dahinter noch erkennt – samt Startmenü, Verknüpfungen und Hintergrundbild. Das Unaufgeräumte ist Absicht. „Wir wollen, dass die Dinge bei uns wirken wie zu Hause – als würde man einem Bekannten über die Schultern gucken“, legt Stephan dar. „So sind die Zuschauer näher an uns dran.“

Passend zur „Handgemacht-Philosophie“ das Studio, aus dem

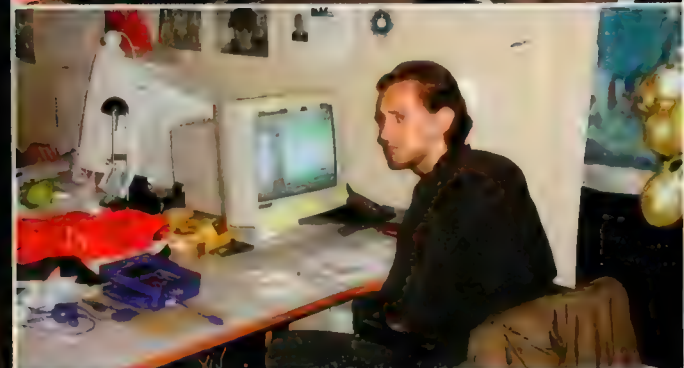
Giga Games gesendet wird: Im schicken Düsseldorfer Medienhafen ist es das hässliche Entlein. Da hockt es zwischen schlanken Glastürmen und abstrakten Architekturkunstwerken irgendwelcher Werbeagenturen oder New-Economy-Firmen, ein grauer Container, von außen vielleicht so groß wie drei Garagen, von innen ein übergroßes Wohnzimmer. Die Backsteinkulisse aus dem Fernsehen? Millimeterdünne Kacheln, die auf Schalldämmwände geklebt sind. Zehn Schritte vom Container entfernt steht noch ein flacher Bungalow, der zwei enge Redaktionsbüros, ein Schminkzimmer, einen Gemeinschaftsraum und eine Garderobe für Gäste beherbergt. Die Strecke dazwischen überbrückt ein Gang wie aus einem Gewächshaus geklaut und hier eingesetzt, mit Wänden aus gewelltem, gelblichen Plastik, durch das man hindurchsehen kann.

Früher entstand im Container die große Schwestersendung **Giga** – zur



MORGENS, 15:00 UHR Mit der Redaktionskonferenz beginnt die Arbeit (oben).

HERRENWITZE Ewa Zieniewicz greift sich in der Runde oft an den Kopf. Noch ist sie die einzige Dame im Team – kurz darauf wird sie Verstärkung bekommen (unten).



RHYTHMUS IM BLUT Textchef George janimt zum Sound von 70er-Jahre-Fernsehserien (oben). **REAKTION** Volontär Wolf findet's ... nich' so doll (unten).

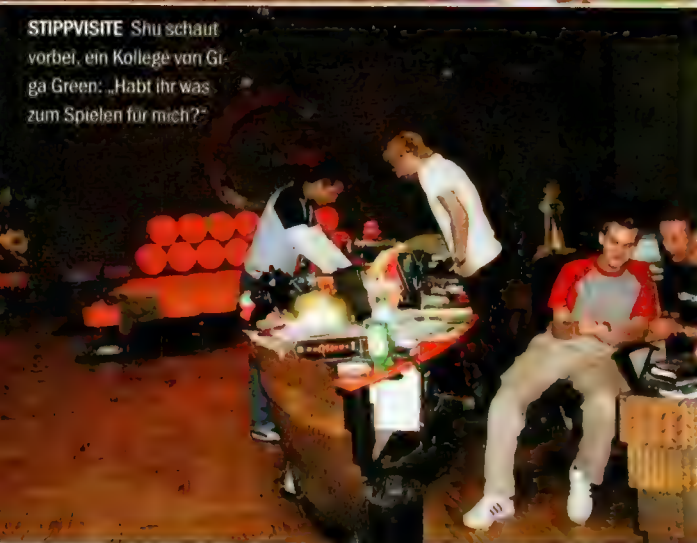
DIE MODERATOREN Von links: Marc Möhrlin, Jörg Ernst, Michael Neudert, Hannes Appell, Carsten Konze, Eterme Gardé, Simon Krättschmer.



NOCH BRAV In einer halben Stunde wird sich Etienne (rechts) spontan für eine Weile absetzen.



STIPPVISITE Shu schaut vorbei, ein Kollege von Giga Green: „Habt ihr was zum Spielen für mich?“



ACHTUNG, GLEICH WERBUNG Zwei Uhren laufen – eine im PC, eine auf dem Schreibtisch – damit sichergestellt ist, dass das Timing stimmt.



AM ENDE Sendung vorbei, Team erschöpft. Es ist nach Mitternacht.

Unterscheidung vom Games-Ableger auch „Giga Green“ genannt. Inzwischen arbeiten die Kollegen in einem luxuriösen Vier-Stockwerke-Haus in der Nachbarschaft. „Vier Klos haben die da – wir haben nur eins“, scherzt Stephan. „Sauerei!“ In Wirklichkeit hängen die Teams eng zusammen. Von drüben sendet **Giga Games** die „SMS Challenge“, ein Quiz um Computerspiele, bei dem es Preise zu gewinnen gibt.

Schnitt zurück zum Beginn des Arbeitstages, den um 15:00 Uhr eine Konferenz im Gemeinschaftsraum eröffnet: An vier zusammengeschobenen Tischen sitzend, besprechen Moderatoren und Redakteure das Programm für die Show: Der Test des Action-Adventure-Pokémon-Dings **Zanzarah** fliegt vorerst aus dem PC-Part, weil wichtige neue Demos erschienen sind, zu **Tony Hawk's Pro Skater 3** zum Beispiel. Etienne ist zu dieser Zeit noch anwesend: „Wenn wir etwas zeigen, dass die Zuschauer zu Hause selbst ausprobieren können, ist das ja spannender.“ Auf der **Giga Games**-Website wird die Demo verfügbar sein, sobald die Sendung um 22:00 Uhr angefangen

hat. Im Hardware-Ressort sollten ursprünglich zwölf Mäuse auf den Prüfstand, aber zwei sind kaputt. Bei den Konsolen liegt der Fokus auf PlayStation 2 und GameCube, denn „Xbox hatten wir in den letzten Tagen so geballt“. Und dann sind da noch die bunt gemischten News aus dem Internet, die sporadisch in die Sendung gestreut werden. Jetzt festzulegen, welche man dafür verwenden will, wäre sinnlos. Bis abends ergibt sich eh noch eine Neuigkeit nach der anderen.

Was dagegen niedergeschrieben wird, sogar auf die Sekunde genau, das ist der Ablaufplan: Wie oft und wann die Moderatoren welchen Ressorts Redezeit erhalten, wann in welcher Ecke des Studios gefilmt wird, wann Info-Tafeln einzublenden sind, an welche Stellen die Werbung rückt. So endet die Versammlung.

Während der nächsten Stunden gleichen die TV-Jobs ünglamourösen Jobs bei Online-Magazinen. Moderatoren wie Redakteure klicken sich recherchierend durchs Internet und tippen Artikel. Erstere berei-

ten im Studio, Letztere im Bungalow. Zum Schluss wird zu jedem Thema in der Show mindestens ein Text oder eine Software online stehen.

Der Grund: An den Games-Seiten unter www.giga.de misst das Team seinen Erfolg. „Interaktion macht unser Konzept aus“, sagt Chef Stephan. Im Idealfall geht die Idee dahinter so auf, dass der Zuschauer parallel zum Fernseher auch den PC laufen lässt, durch E-Mails seine Meinung mitteilt oder Quizfragen beantwortet, vorgestellte Programme sofort installiert, sich im Chat-Room mit anderen Spielern über die laufende Sendung unterhält und sogar live mit den Moderatoren zockt, wenn **Giga Games** dafür einen Server anschmeißt. „Einmal hab ich zum Beispiel das Passwort für den Server von einem Kameramann pantomimisch darstellen lassen“, erzählt Etienne. Der Mann tat damals, als würde er weinen, dann griff er sich zwischen die Beine. „Tränensack“ lautete die Lösung, mit der

„Wir wollen, dass die Dinge bei uns so wirken wie zu Hause.“

Stephan Bode,
Chef vom Dienst

man ins Spiel einsteigen konnte. Hannes fügt hinzu: „Bei solchen Mitspiel-Aktionen musst du halt wirklich aufpassen. Viele wollen übers Fernsehen einfach Aufsehen erregen, benutzen Cheats und stören. Und wenn sich einer Adolf Hitler nennt, fliegt der natürlich auch raus.“

George Zaal, der bei **Giga Green** vor der Kamera stand, bis er keine Lust mehr hatte, liest als Textchef fertige Zeilen gegen, danach gibt er die Werke entweder zur Überarbeitung zurück oder fürs Internet frei. „Aktualität ist bei uns aber am wichtigsten“, sagt er. Wie gut ein Artikel stilistisch ist, steht hinten an. „Du hast höchstens drei, vier Stunden, dann geht die Sendung los! In der Hauptsache korrigiere ich Tippfehler und frage nach, wenn ein Zusammenhang nicht klar ist.“

So viel dazu. Als George am PC eine MP3-Datei öffnet, ist das Thema schon wieder ein anderes. „Unser Redaktionslied!“ verkündet er breit grinsend und aus den Boxen tönt ein 70er-Jahre-Song mit Rumbarsasseln und quietschendem Singsang. „Nicht schon wieder“, „Bitte nicht!“, „Och!“, jaulen die Kollegen. George kennt trotzdem kein Erbarmen: „Ja, das gefällt euch, nicht wahr?“ Eine Runde Konzentrationsbruch für alle.

Da müssen sie durch. Das entkrampft.

Erst Felix Knoke, zu dessen Aufgaben es zählt, interessante Studiogäste aufzureißen, setzt dem Tüdelü-Terror quer durch den Raum ein Ende: „Hey! Ich muss telefonieren. Darf ich?“ Er darf.

Währenddessen gibt Stephan im Container sein Bestes, einen Text vorzulesen, der auf aktuelle Website-Inhalte hinweist: Artikel, Treiber, Demos. Der Tontechniker schneidet mit, um daraus einen kurzen Einspieler für die Sendung zu basteln. „Ey, das geht ja gar nicht heute!“ Neuer Versuch. Stephan räuspert sich, sammelt Spucke, setzt diese Stimme auf, mit der er klingt wie der Anheizer auf einem Karussell: „Def aktuelle Patch auf die Ver-

mal!“ Tipps und Tricks-Mann Simon Krätschmer hat eigentlich frei, schaut aber rein, weil er nach der Sendung mit den Kollegen ausgehen will. Am entspanntesten wirkt 30 Minuten vor der Sendung Michael Neudert. Da sein Partner Carsten Konze in Urlaub ist und Ostdeutschland besichtigt, tritt er heute als einziger Konsolen-Experte auf. Er hat sich Tiefkühlnudeln warm gemacht und mampft schnell, bevor er in die Maske muss. Dort lässt er sich mit Puder abtupfen, während er mit der Visagistin über die Gel-Schlack-Frisuren von Simon und Carsten lästert – danach ist sein Mundwerk showgerecht aufgewärmt.

Als **Giga Games** Punkt 22:00 Uhr startet, ändert sich die Stimmung unwesentlich. Das Studio bleibt die ganze Zeit offen – wer gerade nichts zu tun hat, läuft frei herum, unterhält sich in normaler Lautstärke. Den Kameramännern ist es einerlei, wenn jemand unaufgefordert durchs Bild rennt. Weil die Unruhe hier niemals aufhört, haben sich die Moderatoren daran gewöhnt. Hilfreich ist dabei, dass sie einfach drauflosreden dürfen, ohne an einen Teleprompter gebunden zu sein. Auch Fehler sind erlaubt.



BEKANNT George Zaal moderierte den Games-Part bei Giga Green. Jetzt bleibt er lieber hinter den Kulissen.



MR. TV-MAN Stephan Bode ist ein bescheidener Chef: „Hierarchien haben wir hier nicht.“

sion 2.0 bringt jede Menge Bugfixes, Feintuni-?“ Er bricht ab, wieder unzufrieden. „Das ist schwieriger, als man denkt! Sag mal so was wie **Dungeon Siege-Cheats-Special**.“ Fünf Minuten später spricht er fehlerfrei.

Im Studio verrenken Hannes und Etienne ebenfalls ihre Zungen. Sie tragen so was wie einen Wettstreit aus: Wer kann den besseren Skateboard-Fachbegriff für **Tony Hawk's** erfinden? Die Wortungetüme wiederzugeben – unmöglich. Es klingt ungefähr wie Inside-Tail-Nose-Grind-Kick-Flip-360-irgendwas-bla-bla. Hauptsache, die zwei langweilen sich nicht, scheinen die anderen zu denken. Hardware-Mann Jörg zockt das Actionspiel **MDK 2** mit einer der Force-Feedback-Mäuse: „Probier mal! Das ist so geil! Schieß

Tatsächlich stöhnen Stephan und die anderen hinter den Kulissen mehrmals pro Sendung auf: „Was quatscht der denn da?“ Aber das gehört dazu, das ist okay. Nervosität entsteht nur in Ausnahmesituationen, wie sie heute zwei Mal vorkommen. Erstens, als die Köpfhörer-Verbindung der Regie zu Etienne plötzlich ausfällt und ihm ein Kameramann mit der Hand vorzählen muss, wie lange das Schlusswort vor dem nächsten Werbeblock noch dauern darf. Zweitens, als Etienne kurz vor 24:00 Uhr verschwindet. Und nicht einmal das hat große Folgen, nachdem der Spaziergänger zurückgekehrt ist, „soll halt nicht wieder passieren.“ Etienne guckt dazu unschuldig, als wäre nix gewesen.

Nach der Show zieht das Team gemeinsam in eine Bar ums Eck, dorthin also, wo viele Menschen sind. Werden die Moderatoren erkannt? Sind sie Stars? „Klar“, sagt Hannes, seine blaue Sonnenbrille auch nach der Arbeit noch im Gesicht. „Wenn du bei Saturn in der Spieleabteilung einen 13-Jährigen triffst, kannst du sicher sein: Der kennt dich.“ Und fügt lächelnd hinzu: „Im Biergarten kennt dich aber normalerweise kein Schwein.“

DANIEL CH. KREISS

Giga for you?

Ihre Antworten auf folgende Fragen entscheiden darüber, ob eine Stelle bei **Giga Games** ein Traum für Sie wäre – und ob man Sie dort nehmen würde.

1. Warum wollen Sie zu Giga Games?

- A: Ich will den ganzen Tag zocken. Am liebsten vor Publikum.
B: Ich will ins Fernsehen – da wird man reich und berühmt.
C: Ich will in die Medienwelt einsteigen, entspannt Journalismus lernen.

2. Was würde Ihnen den Spaß an der Sache sofort verderben?

- A: Wenn mich da ständig jemand anquatschen würde, während ich zocke.
B: Wenn ich als Moderator selbst recherchieren und tippen müsste. Das machen Redakteure.
C: Keine Ahnung – ich bin flexibel. Probleme lassen sich außerdem lösen.

3. Was qualifiziert Sie?

- A: Ich kann super zocken!
B: Ich sehe so geil aus – in mich verlieben sich Männchen und Weibchen.
C: Ich kann ganz gut schreiben und traue mir zu, vor der Kamera zu stehen. Spiele sind mein Hobby.

4. Wie bewerben Sie sich?

- A: Ich schicke eine E-Mail ohne Anhang, in der nichts steht als „Hirmit bewäbe ich mich bei euch. Ich mach euch in jedem Ego-Shooter blatt!!!1 P.S. Schr@ibt schnell zu rück.“
B: Ich schicke jemanden aus meiner Model-Agentur vorbei. Der macht das schon.
C: Ich schicke eine E-Mail mit Foto, in der ich kurz umreiße, warum ich zu **Giga Games** möchte und warum ich geeignet bin.

AUSWERTUNG:

Sollten Sie überwiegend **A-Antworten** gewählt haben, so suchen Sie sich bitte Freunde, die man auch anfassen kann, treten Sie gelegentlich vor die Türe und lernen Sie Deutsch.

Sollten Sie überwiegend **B-Antworten** gewählt haben, so sei Ihnen verraten: Dass die Menschen nur Ihren Körper lieben, haben Sie verdient. Schlafen Sie sich woanders hoch.

Sollten Sie überwiegend **C-Antworten** gewählt haben, so stehen Ihre Chancen gar nicht schlecht. Die E-Mail-Adresse für ernst gemeinte Bewerbungen: jobs@giga4u.de.

Aktuell

Die Blutsbrüder vom Stamme Id

MAHLZEIT Doom 3 schockte das E3-Fachpublikum mit technischer Brillanz und Splatter-Szenen.



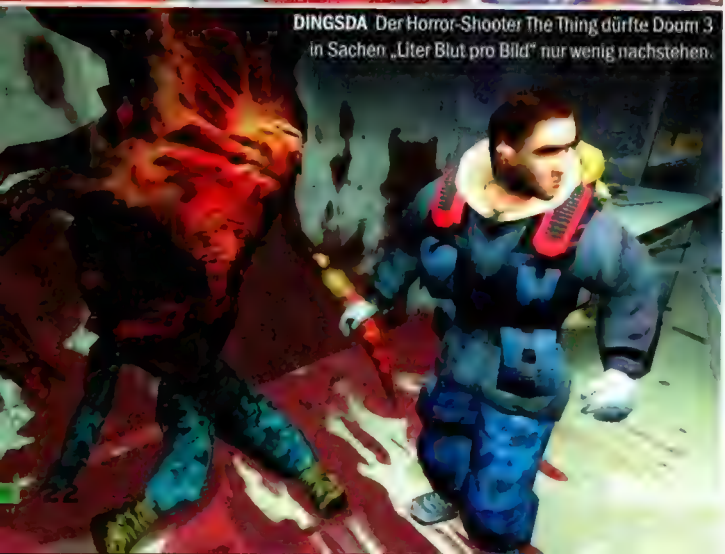
KOPFLOS Abgebissene Köpfe in Aliens vs. Predator 2 – für sensible Gemüter zu viel des Bösen.



KRIMINELL Mafia ohne Blut? Das wäre wie Der Pate ohne Al Pacino, meinen viele Fans.



DINGSDA Der Horror-Shooter The Thing dürfte Doom 3 in Sachen „Liter Blut pro Bild“ nur wenig nachstehen.



Böses Blut

E3-Schocker Doom 3 - harmlos oder doch mehr als ein kleines bisschen Horrorshow?

Wie viel Blut braucht ein gutes Spiel wirklich? Leser-Meinungen im Überblick.

Steaks und Spiele haben eins gemeinsam: Wer's blutig mag, bestellt's „englisch“.

Der Unterschied: Selbst Erwachsene wird in Deutschland die Entscheidung, wie viel Blut sie in einem Spiel sehen möchten, abgenommen – von den Spiele-Produzenten. In die Kategorie „Unzensuriert und fern der Heimat“ fallen nur wenige Spiele aus dem Action-Genre, darunter **Operation Flashpoint**, **Deus Ex**, **C&C: Renegade**, **Indiana Jones und der Turm von Babel** und **Alone in the Dark 4**. Doch während in der US-Version von **GTA 3** überfahrene Passanten eine blutige Reifenspür hinterlassen, ist die deutsche Fassung „sauber“. Die meisten Spieler vermissen solche „Features“ natürlich nicht, andere wiederum sehen nicht ein, darauf verzichten zu müssen. Weniger wegen der roten Farbe als vielmehr aus Prinzip. Denn warum sollen Franzosen, Holländer, Schweizer und Österreicher unzensurierte Versionen im Laden kaufen dürfen, Deutsche hingegen nicht? Sind wir unmündiger als unsere europäischen Nachbarn? Der Kauf von Original-Versionen gestaltet sich zunehmend schwierig: **Counter-Strike**-Anbieter Vivendi Universal etwa belieferte Händler bislang zusätzlich mit US-Versionen. Seit Erfurt verzichtet man auf diesen Service bei Action-Spielen. Die Originale von

No One Lives Forever 2 und **Counter-Strike: Condition Zero** können Sie also nur bei Versendern im Ausland oder bei Import-Fachhändlern ordern – üblicherweise ein teurer Spaß. Günstiger, aber mühseliger: Internet-„Selbsthilfegruppen“ stellen Patches und Schritt-für-Schritt-Anleitungen zur Verfügung, um durch Eingriffe in Ini-Dateien oder in die Windows-Registry den ursprünglichen Zustand wieder herzustellen.

Wenn es allein nach Grundgesetz-Paragraph 5, Absatz 1 („Eine Zensur findet nicht statt“) ginge, wäre alles einfacher – Menschen bräuchten nicht als Roboter getarnt werden, Blut wäre rot und nicht lila oder „Öl“. Doch da ist noch Absatz 2 – und darin wird Absatz 1 zugunsten des Jugendschutzes eingeschränkt. Demnächst wird eines der ohnehin strengsten Jugendschutzgesetze der Welt noch verschärft – dann darf die BPjM entsprechende Medien (also Bücher, Filme, Spiele, Websites) ohne Antrag indizieren. Für volljährige Spieler ärgerlich, für Hersteller eine Katastrophe, weil entsprechende Titel aus Einkaufsführern, Kaufhaus-Regalen und Anzeigen verschwinden. Also wird vorauseilend-gehorsam entschärft, gekürzt, gestutzt, entfernt, umgeschrieben, zensiert. Immerhin verringert das die Wahrscheinlichkeit einer Indizierung – eine Garantie gibt es nicht. Beispiels-

weise hat Take 2 extra für den deutschen Markt eine entschärfte Version von **Max Payne** produzieren lassen – mit sage und schreibe 17 gravierenden Änderungen (keine Molotow-Cocktails, kein Blut, keine Todesschreie, entfernte Cut-Scenes etc.). Rund 200.000 Dollar hat's gekostet, doch die BPJS sagte trotzdem „Nein!“ – weil man nach wie vor auf Menschen schießen müsse, um weiterzukommen. Das unzensurierte **Operation Flashpoint** hingegen, PC-Games-Spiel des Jahres 2001 und über 200.000 Mal verkauft, darf weiterhin verkauft werden – Feuer frei ab 16 Jahren. Just wegen dieser Unsicherheit wird lieber ein bisschen zu viel als zu wenig entschärft. Derzeitiger Weichspül-Weltmeister: Activisions **Soldier of Fortune 2**, dessen deutsche Story in einem Parallel-Universum spielt, wo Roboter Schweißnähte im Gesicht tragen.

Manchmal haben die deutschen Niederlassungen Glück: **Star Wars**-konform wird in **Jedi Knight 2** ohnehin auf Blut verzichtet, allein das fachmännische Zerteilen der Gegner per Lichtschwert fehlt. Und der Zweite-Weltkriegs-Shooter **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** kommt von Haus aus ganz ohne Blut aus. „Es mag überraschend klingen, aber dass in **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** kein Blut zu sehen ist, hat gerade etwas mit dem Authentizitätsanspruch der Entwickler zu tun“, stellt EA-Pressesprecher Frank Herrmann klar. „Tatsächlich ist es nämlich in realen Gefechten sehr unwahrscheinlich, dass bei getroffenen Soldaten Blut zu sehen ist, da sie mehrere Lagen dunkle Kleidung tragen. Natürlich gibt es auch für die meisten Entwickler eine Grenze dessen, was sie an möglichen Verletzungen noch zeigen wollen. So genannte ‚Splatter-Spiele‘ werden von EA nicht entwickelt.“

Von Electronic Arts nicht, wohl aber von Id Software: Die auf der Spielemesse E3 gezeigte **Doom 3**-Version inklusive herausquellenden Eingeweiden, abgerissenen Gliedmaßen und blutverschmierten Waschräumen schockierte und faszinierte Designer, Spieler und Journalisten gleichermaßen. Gleich in fünf Kategorien räumte **Doom 3** die begehrten Best-of-E3-Auszeichnungen ab: Bestes Spiel, Beste Grafik, Bester Sound, Bestes PC-Spiel, Bestes Action-Spiel. „Wir produzieren das fortschrittlichste und angsteinflößendste Spiel aller Zeiten“, tönt Id-Chef Todd Hollenshead. „Angst“ haben die Shooter-Fans vor allem um eins – dass **Doom 3** bis zur Unkenntlichkeit überarbeitet werden muss, um in einem deutschen Händler-Regal zu landen. Schlägt Id Software über die Stränge, könnte die US-Version gar als „gewaltverherrlichend“ eingestuft werden. Der Vertrieb eines solchen Spiels wäre in Deutschland eine Straftat – und würde mit Geld- oder Freiheitsstrafe geahndet (wenn auch bisher fast nie angewandt, wie Politiker bedauern). Publisher, Import-Händler und Online-Versender stünden also mit einem Bein im Knast, machten sie ein gewaltverherrlichendes Spiel zugänglich. Das gilt auch für Erwachsene.

Doch haben wirkliche gute Spiele solche Splatter-Organen überhaupt nötig? Machen sie das Spiel „besser“? Die Lesermeinungen auf diese in einer PC-Games-Kolumne gestellten Fragen fielen erwartungsgemäß sehr unterschiedlich aus. Tenor: Blut in filmkompatiblen Maßen ja (dann bitte aber auch in Rot), Splatter-Szenen eher nein – vor allem in Anbetracht der Tatsache, dass die technischen Fortschritte immer realistischere Gesichtszüge und Animationen zulassen. In einem Punkt sind sich jedoch alle einig: Niemand will sich vorschreiben lassen, welches Maß an Blut und Gewalt er sich als Erwachsener zuzumuten hat – erst recht nicht indirekt von Behörden durch Entschärfungen. PETRA MAUERÖDER

Lesermeinungen

Zu Kolumne und Doom-3-Vorschau erreichten uns Hunderte von E-Mails und Briefen. Eine Auswahl:

Ich denke, dass es keinen wirklichen Filmiebhaber gibt, der möchte, dass Irgendjemand das Werk des Regisseurs verstümmelt. Und für mich verhält es sich genauso bei Computerspielen.

Christian Ciemlak

In Zeiten, in denen alles immer realistischer anmutet, finde ich es unangenehm, „physikalisch korrekte Blutfontänen und -bäche“ zu beobachten. **Doom 3** wird wohl das erste Spiel sein, bei dem ich den „Anti-Blut-Riegel“ vorschleichen werde.

Martin Grön

Auf die Frage, ob die Bluteffekte das Spiel besser machen, hätte ich eine Gegenfrage: Machen die ganzen Bäume den Wald schöner?

Mario Cetti

Wenn Gewalt in einem Spiel schon der Hauptbestandteil ist, sollte es ruhig extrem blutig sein. Ich bin der Meinung, dass witzig-übertriebene beziehungsweise entschärfte Gewaltdarstellung Kindern und Jugendlichen mehr schadet, als eine extrem realistische Darstellung.

Tim Cappell

Kein an sich schlechter Titel kann durch viel „Rot“ zulegen, ein fesselnder, guter (wie zum Beispiel **Jedi Knight 2**) wird ohne Blut nicht langweiliger. Was mich jedoch zusätzlich veranlasst, nur Originale zu kaufen, ist das Gefühl, bevormundet zu werden und eine extra für den deutschen Markt speziell abgespeckte Version vorgesetzt zu bekommen. Besonders, wenn Titel dadurch tatsächlich schlechter werden.

Michael Schmidt-Plankemann

Was empfinde ich als störend? Sinnlose Gewalt. Wenn ein Spiel seine Motivation daraus bezieht, möglichst viele Kreaturen (egal ob Menschen, Monster oder Aliens, da mache ich keine Unterschiede) zu töten, sich in langen (unnötigen) Gewaltorgien ergötzt, dann ist dieses Spiel ein heißer Kandidat für meinen ganz persönlichen Index.

Karsten Bohmeyer

Ich halte manche „deutsche Version“ für gefährlicher, was die Aussage betrifft. Beispiel: **Half Life (dt.)**: Wenn ein Mensch erschossen wird, setzt er sich hin und jammert. Als ich das sah, wusste ich ehrlich gesagt nicht mehr, ob ich lachen oder heulen sollte. Warum ist das denn bitte besser, als den Tod darzustellen? Was ist denn jetzt die Aussage der Änderungen? Dass, wenn ich auf einen Menschen schieße, er nicht stirbt? Dass Gewalt keine endgültigen Konsequenzen mit sich bringt? Dass Waffen harmlos sind?

Dirk Sommer

Ich will nicht sagen, dass wir wirklich alles auf unserem Monitor dulden sollten, aber wir haben die freie Wahl. Im Fernsehen schalten wir um, wenn uns das Programm nicht gefällt, das gleiche Recht zur freien Entscheidung sollten wir am Computer auch haben. Ich fühle mich schon stark gegängelt, wenn mir jemand mit meinen 25 Jahren erzählen will, was ich sehen darf und was nicht.

Marco Böttginghausen

Ich bin nach den ersten Screenshots von **Doom 3** auch nicht sicher, ob ich das Spiel mögen werde. Die Grafik ist nämlich nicht nur sehr gut, sondern auch sehr krank. Ich war nie ein Fan von Splatter-Movies, aber es scheint, dass Id genau die Sorte Spieler bedienen will.

René Brungs

Ich hab noch nie weggucken „müssen“ bei einem Spiel. Bei Filmen sieht's schon anders aus, da dreh ich mich schon mal weg vom Bildschirm, wenn zum Beispiel ein Bleistift in der Achillessehne rumstochert, auch wenn es in einem absolut unrealistischen Umfeld geschieht. Die Bilder sind assoziierbar mit der Realität oder einfach mit dem eigenen Körper. Und genau das macht den Schockeffekt bei mir aus. Dass Ange deutetes ä la

Hitchcock besser ankommt als sichtbare Gewalt, kann ich natürlich nur unterstützen. Splatter trägt selten was bei zur Atmosphäre, schocken kann es mich schon gar nicht. Aber die Schatten und Geräusche, ja, die treiben mir schon mal den Schweiß auf die Stirn und den Puls in die Höhe.

Manuel Fricker

Wenn ich weiß, ich werde mir demnächst ein Spiel kaufen, welches **Doom 3** heißt, dann weiß ich im Vorfeld schon, was mich bei einem Psycho-Schocker-Spiel erwartet – und zwar ein Ambiente, welches versucht, in mir Angst zu erzeugen. Damit dies geschehen kann, sollte eine gewisse Realitätsnähe vorhanden sein. Als Käufer und Spieler erwarte ich so etwas auch.

Lahbaid

Wäre die Tabakindustrie gezwungen, ähnliche Kapriolen zu schlagen, um weiterhin ihr Kraut an den Mann/die Frau bringen zu dürfen, so wären sämtliche Rauchwaren bald in Bonbon-Tüten verpackt – und zudem jeder Glimmstängel mit mindestens 50 Prozent getrocknetem Kräutertee versetzt. Von der grünen Farbe ganz zu schweigen ...

Werner K.

Bezeichnenderweise ist **Gothic** mein absolutes Lieblingsspiel, welches ohne Splatter und Blutkübel, aber mit vielen Ideen und einer tollen Story daherkommt. Und **Doom 3** benötigt doch eigentlich gar nicht diese „Sensationen“. Eigentlich wollte ich mir auch den dritten Teil wieder kaufen. So aber überlege ich es mir, ob ich das nötig habe.

U. Schleicher

Für eine Art Blut-Patch ist **Jedi Outcast** ein gutes Beispiel: In **Star Wars**-Spielen wird grundsätzlich auf Blut verzichtet. Die Spiele sind so geschickt gestaltet, dass dies gar nicht auffällt und keiner spritzendes Blut vermissen wird. Durch den Blut-Patch wird lediglich ein Feature aktiviert, das die Tötung von Gegnern durch das Lichtschwert mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit nach dem Zufallsprinzip ermöglicht. Dies ist aus meiner Sicht ein Feature, das aufgrund der Analogie zum Film eigentlich nicht gestrichen werden sollte.

Andreas Pfafka

Ich denke, das ist wie bei einem guten Horrorfilm: „Gruselig ist das, was der Zuschauer sich im Kopf denkt, nicht, was er sieht“ (John Carpenter). Ich kenne selbst hartgesottene Action- und Horrorfans, die meinen, dass **Doom 3** eine Stufe zu hart wäre.

Maxi

Es kommt auf das Spiel als Ganzes an, aber solche Splatter-Orgien sind wirklich nicht notwendig. Ein Spiel kommt auch ohne übermäßig viel Blut aus. Blut-Patches halte ich für idiotisch. Wenn ich mir Originalversionen kaufe (was ich immer tue), so tue ich das wegen der Sprache (englische Sprache wirkt einfach besser als die deutsche) und wegen den Originalstimmen in den Videos und nicht wegen dem Blut.

Rick

Installieren Sie Blut-Patches oder regeln Sie den Gewalt-Faktor nach oben?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Schneller als die Polizei erlaubt: Top Speed – Dell™ PCs mit Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 2.53 GHz.

18 Jahre DELL™

Wir suchen den ältesten Dell™ PC – und tauschen ihn gegen einen Dell™ Dimension™ 4500 mit Monitor. Außerdem gibt es eine tolle Geburtstagsverlosung. Alle Details finden Sie hier: www.dell.de/geburtstag

TOP-ANGEBOT

Dell™ Performance PC Dimension™ 4500

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit 2 GHz – max. 2.53 GHz
- 256 MB PC 2100 DDR-SDRAM
- 80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
- 64 MB Nvidia GeForce4 MX Grafik mit TV Out
- DVD/CD-RW Combo-Laufwerk

1.199 €

50 € Rabatt bei Online-Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung
von Microsoft® Office XP*

Systempreis ohne TFT Display. Angebot siehe nächste Seite.

Finanzierung schon ab 39,43 € mtl./Laufzeit 36 Monate†

Abbildungen können vom Angebot abweichen. Monitor ist nicht im Angebot enthalten.

Jetzt geben wir noch mehr Gas mit High Speed Systemen zu abgefahrenen Preisen. Die aktuellen Dell™ Desktops bekommen Sie nicht nur zu wirklich hervorragenden Preisen, sondern Sie bieten Ihnen auch noch gigantische Power. Denn die schnellen Intel® Pentium® 4 Prozessoren mit bis zu 2.53 GHz liefern Ihnen die Performance genau da, wo Sie sie am meisten brauchen. Für rasante Unterstützung sorgt der Intel® 845 Chipsatz mit extra starkem 533 MHz Prozessor Side Bus – und die brillante 3D-Darstellung der optionalen Nvidia GeForce4 Ti4600 High-End-Grafikkarte mit nfiniteFX™ II Engine. Also setzen Sie beim Kauf Ihres neuen Desktops auf die bewährte Dell™ Qualität – und bestellen Sie per Telefon direkt beim weltweit größten Computer-Direktanbieter.

Oder surfen Sie mit Vollgas zu: www.dell.de

1. Platz in der
Kategorie
PC-Systeme
„Produkt des Jahres
2001/2002“,
PC Magazin

Microsoft® Windows® XP Professional (OEM)

- Das optimale Desktop Betriebssystem für Unternehmen
- Erhöhte Produktivität und einfache Bedienbarkeit
- System Ressourcen werden effizienter verwaltet
- Wireless-Networking und Fernzugriff auf den eigenen Windows-Desktop in der Firma

Aufpreis zu Microsoft® Windows® XP Home nur 90 €

Microsoft® Office XP SB (OEM)

- Das Standardpaket für den Einzelanwender von heute.
- Ermöglicht eine optimale Integration aller Anwendungen.
- MS Office XP Standard enthält die zentralen MS Office XP-Programme: MS Word, MS Excel, MS Outlook® und MS Publisher®.

Aufpreis zu Microsoft® Works 6.0 nur 325 €.
Bei Online-Bestellung um 100 € reduziert.

Microsoft® Office XP Professional (OEM)

- Die umfassende Lösung für professionelle Büro- und Team-Arbeit.
- Zusätzlich zu den Kernprogrammen von Office XP - MS Word, MS Excel, MS Outlook® und MS Publisher® - enthält MS Office XP Professional MS Powerpoint®, die MS Office XP-Datenbanklösung, mit der Benutzer ihre Daten speichern, abrufen und analysieren können.

Aufpreis zu Microsoft® Works 6.0 nur 499 €.
Bei Online-Bestellung um 100 € reduziert.



Schneller am Ziel
VALUE dank E-Value™

Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!

Dell™ Dimension™ Angebote ohne Monitor. Hier sehen Sie nur einige Beispiele zahlreicher PC-Konfigurationen. Rufen Sie an für Ihre individuelle Wunschkonfiguration. Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten in Höhe von 75 €. Rufen Sie an für Ihr individuelles Angebot. Preisänderungen vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten.

Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitor- und Displaypreise sind nur gültig beim Kauf eines Dimension™ Systems. Monitorabmessungen sind modellabhängig. Soweit Sie zukünftig unsere Angebote nicht mehr erhalten möchten, können Sie bei uns die Verwendung Ihrer Daten für Werbezwecke widersprechen.

Effektiver Jahreszins ab 11,9% (Laufzeit 36 Monate). Das Angebot der CC Bank AG Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt.

* Microsoft® Software wird in einer OEM-Version geliefert. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ als Werk vorinstalliert und optimiert. Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Systemen installiert werden. Handbücher, Dokumentationen erhalten Sie in der Online-Version. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch rechtliche Maßnahmen kopiersicher. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuerst die Aktivierungsoptionen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsoptionen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzrichtlinien werden während der allgemeinen Aktivierungsphase des Produkts bei bestimmten Neuinstallationen der Softwareprodukte bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neuanforderungen des Computers zusätzlich beschreiben und können über Internet oder Telefon vorinstalliert werden (dabei können Informationsverluste auftreten). Dell™, das Dell™ Logo, Dimension™ und Inspiron™ sind Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Die Logos Intel Inside® und Pentium™ sind eingetragene Warenzeichen der Intel® Corporation und ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. Treiber™ ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation. Microsoft® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.





17" Monitor E771
16.0" V.I.S., 70 kHz, 0.27 mm,
max. 1024 x 768/85 Hz
nur 199 €



19" Monitor M991
18.0" V.I.S., 95 kHz, 0.26 mm,
max. 1024 x 1024/85 Hz
nur 349 €



19" Flat Display Monitor
UltraScan P992 mit
FD „UltraScan“ CRT 18.0" V.I.S.,
107 kHz, 0.25 mm,
max. 1280 x 1024/85 Hz
nur 529 €



21" Flat Display Monitor
UltraScan P1130 mit
FD „Trinitron“ CRT 19.8" V.I.S.,
121 kHz, 0.24 mm,
max. 1600 x 1200/85 Hz
nur 869 €



17" TFT Display 1702P
Auflösung 1280 x 1024,
Kontrast 350:1,
Blickwinkel H 80°/V 80°
nur 989 €

Pressestimmen

1. Platz in der Kategorie
Der beste Direktanbieter,
„Produkt des Jahres
2001/2002“, PC Magazin
„Das Unternehmen mit
dem besten Support“,
„Produkt des Jahres
2000/2001“, PC Magazin

Dimension™ 4400:

„Sehr gut“ PC Welt 07/2002
„Note 1,8“
PC Games Hardware 04/2002
„Sehr gut“ PC Go 04/2002
„Sehr gut“ PC Shopping 04/2002

Service:

„Sehr Gut“,
ARD Ratgeber Technik
06/2001
„Bestar Service“,
PC Magazin 05/2001

Hinweis für Verbraucher:

Der abgeschlossene Fernabsatzver-
trag bleibt wirksam, wenn Sie die
auf Abschluss des Vertrages gerichtete
Willenserklärung nicht binnen
einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt
der Ware widerrufen.

Dell Computer GmbH, Monzstr. 4, D-63225 Langen, Tel. 0180/5 22 40 89 Geschäftskunden,
Tel. 0800/2 11 33 55 Privatkunden, Fax 0180/5 22 44 01, Internet: www.dell.de

Hattenkofergasse 13, A-1160 Wien, Tel. 01 79/56 76 08 Geschäftskunden,
Tel. 01 79/56 76 07 Privatkunden, Fax 01 79/56 76 05, Internet: www.dell.at

Route de l'Aéroport 29 C.P. 216, CH-1215 Genève 15,
Tel. 0 22/799-0101, Fax 0 22/799-01 90, Internet: www.dell.ch



Dell™ Allround PC Dimension™ 4500

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2.538 GHz

- Intel® 845 Chipsatz mit 400 oder 533 MHz PSB
- 128 MB PC 2100 Single Channel DDR-SDRAM, 266 MHz
- 20 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
- Aufpreis für 40 GB** Festplatte nur 58 €
- 16 MB ATI Rage Ultra Grafikkarte
- 64 MB Nvidia GeForce4 MX 420 Grafikkarte mit TV Out nur 58 €
- 48x CD-ROM Laufwerk
- Aufpreis für 16x DVD-ROM Laufwerk nur 70 €
- 16 bit Sound
- Optional Modem nur 35 €; ISDN-Karte nur 105 €
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 6x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)®, Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

849€

50 € Rabatt bei Online Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung
von Microsoft® Office XP.

Systempreis ohne Monitor

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1.70 GHz, 400 MHz PSB

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2A GHz, 400 MHz PSB + 174 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.268 GHz, 533 MHz PSB + 290 €

Finanzierung schon ab 27,92 € mtl./Laufzeit 36 Monate¹

☎ 5132 – D500702



Dell™ Gamer PC Dimension™ 8200

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2.538 GHz

- Intel® 850 Chipsatz mit 400 oder 533 MHz PSB
- 256 MB PC 800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz
- 80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- Aufpreis für 120 GB** Festplatte nur 174 €
- 64 MB Nvidia GeForce4 MX 420 Grafikkarte mit TV Out nur 348 €
- 128 MB Nvidia GeForce4 Ti4600 Grafikkarte mit TV Out nur 348 €
- DVD/CD-RW Combo-Laufwerk
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- harman/kardon® HK 395 Stereo-Aktiv-Lautsprecher inkl. Subwoofer
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4x USB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)®, Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

1.499€

100 € Rabatt bei Online Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung
von Microsoft® Office XP.

Systempreis ohne TFT Display

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2A GHz, 400 MHz PSB

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.268 GHz, 533 MHz PSB + 116 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.538 GHz, 533 MHz PSB + 522 €

Finanzierung schon ab 49,29 € mtl./Laufzeit 36 Monate¹

☎ 5132 – D910702



Dell™ Performance PC Dimension™ 4500

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2.538 GHz

- Intel® 845 Chipsatz mit 400 oder 533 MHz PSB
- 256 MB PC 2100 Single Channel DDR-SDRAM, 266 MHz
- 80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- Aufpreis für 120 GB** Ultra ATA-100 Festplatte nur 174 €
- 64 MB Nvidia GeForce4 MX 420 Grafikkarte mit TV Out
- 128 MB Nvidia GeForce4 Ti4600 Grafikkarte nur 348 €
- DVD/CD-RW Combo-Laufwerk
- mit 16x DVD und 32x/10x/40x CD-RW Laufwerk
- 16 bit Sound
- harman/kardon® Stereo-Aktiv-Lautsprecher
- V.90 Daten/Fax Modem
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 6x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)®, Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

1.199€

50 € Rabatt bei Online Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung
von Microsoft® Office XP.

Systempreis ohne Monitor

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2A GHz, 400 MHz PSB

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.268 GHz, 533 MHz PSB + 116 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.538 GHz, 533 MHz PSB + 522 €

Finanzierung schon ab 39,43 € mtl./Laufzeit 36 Monate¹

☎ 5132 – D510702



Dell™ High-End PC Dimension™ 8200

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2.538 GHz

- Intel® 850 Chipsatz mit 400 oder 533 MHz PSB
- 512 MB PC 800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz
- 120 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- 128 MB Nvidia GeForce4 Ti4600 Grafikkarte mit TV Out
- DVD+RW Recorder – zum Brennen von DVDs, CDs und CD-RWs
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- Altac Lansing ADA 885 Dolby® Digital Lautsprecher inkl. Subwoofer
- Dell™ Tastatur, Microsoft® Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4x USB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)®, Microsoft® Office XP Professional (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €
- Optional bis zu 5 Jahre Vor-Ort-Service

2.799€

Sparen Sie 100 €
bei Online Bestellung

Systempreis ohne Monitor

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2A GHz, 400 MHz PSB

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.408 GHz, 533 MHz PSB + 348 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.538 GHz, 533 MHz PSB + 522 €

Finanzierung schon ab 92,04 € mtl./Laufzeit 36 Monate¹

☎ 5132 – D920702



Dell™ Allround Notebook Inspiron™ 2650

Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 1.60 GHz mit bis zu 1.80 GHz

- 128 MB PC 2100 DDR-SDRAM, max. 512 MB
- 20 GB** EIDE Festplatte; Aufpreis für 30 GB** nur 174 €
- 14,1" XGA TFT Display, Auflösung 1024 x 768
- 15" XGA TFT Display, Auflösung 1024x 768 nur 87 €
- Nvidia GeForce2 Go, 16 MB DDR RAM 4x AGP Grafikkap
- Fast eingebautes 8x DVD-ROM Laufwerk
- Fast eingebautes 3,5" Diskettenlaufwerk
- Internes 56K/V.90 Modem, optional zusätzlich 10/100 Ethernet Netzwerk-Chip nur 58 €
- Integrierter Soundchip
- Touchpad
- Intelligenter Lithium-Ionen-Akku mit 59 Wh Kapazität, Netzteil
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)®, Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service
- Maße: 33x3,7x27 cm; 3,3 kg

1.899€

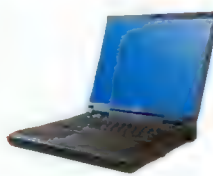
100 € Rabatt bei Online Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP.

- mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 1.70 GHz + 116 €

- mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 1.80 GHz + 232 €

Finanzierung schon ab 62,44 € mtl./Laufzeit 36 Monate¹

☎ 5132 – 10806702



Dell™ Multimedia Notebook Inspiron™ 8200

Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 1.60 GHz mit bis zu 2 GHz

- 256 MB PC 2100 DDR-SDRAM, max. 1024 MB
- 40 GB** EIDE Festplatte; Aufpreis für 60 GB** (5400 UpM) nur 290 €
- 15" UXGA TFT Display, Auflösung 1600 x 1200
- 15" UltraSharp® UXGA TFT Display, Auflösung 1600 x 1200 nur 29 €
- Nvidia GeForce2 Go, 32 MB DDR RAM 4x AGP Grafikkap
- Nvidia GeForce4™ 440 Go, 64 MB DDR RAM 4x AGP Grafikkap nur 174 €
- Fast eingebautes DVD/CD-RW Combo-Laufwerk mit 8x DVD, 8x CD-RW, 24x CD Laufwerk; 3,5" Floppy (modular)
- Internes 56K/V.90 Modem und 10/100 Ethernet Netzwerk-Chip
- TV-Ausgang, Infrarotschnittstelle, Soundchip, IEEE 1394 (FireWire)
- Intelligenter Lithium-Ionen-Akku mit 66 Wh Kapazität, Netzteil
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)®, Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service
- Maße: 33x4,3x27 cm; 3,5 kg

2.499€

200 € Rabatt bei Online Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP.
+ 100 € Online Rabatt bei 2 GHz bis 11.07.

- mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 1.70 GHz + 116 €

- mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 1.80 GHz + 232 €

- mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 2 GHz + 696 €

Finanzierung schon ab 82,17 € mtl./Laufzeit 36 Monate¹

☎ 5132 – 1370702

Dell™ PCs – mit Original Microsoft® Windows® vorinstalliert.
www.microsoft.com/piracy/howtotell

Sparen Sie bis zu 300€:

Bis zu 200 € Rabatt erhalten Sie bei Online Bestellungen ausgewählter Dell™ Inspiron™ Notebooks oder ausgewählter Dell™ Dimension™ Systeme. Außerdem erhalten Sie zusätzlich 100 € Rabatt, wenn Sie Microsoft® Office XP SB oder Microsoft® Office XP Professional bestellen.

(gültig bis 30.07.2002)

Auf allen Systemen
AOL 7.0 Internet
Zugangs-Software
vorinstalliert

DARUM DELL™

Privatkunden: **0800/2 11 33 55***
Geschäftskunden: **0180/5 22 40 89 ***

www.dell.de

*Anrufen & Bestellen: Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif bzw. 0,12 €/Min. oder per Fax: 0180/5 22 44 01 – 0,12 €/Min. bundesweit

GET READY FOR THE SECOND STRIKE!

Jetzt im Handel!

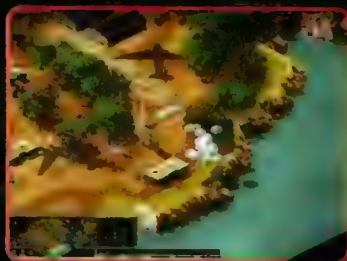


SUDDEN STRIKE II

Erstklassiger Nachschub für Strategen! Sudden Strike II: Noch mehr Action durch noch realistischeres Kampfgeschehen und erweiterte Befehlsgewalt. Der Zweite Weltkrieg ist in vollem Gang - ob in der Luft, an Land oder ab sofort auch auf dem Wasser. **Mit Sudden Strike II ist der Krieg noch lange nicht vorbei!**

Features:

- 5 Nationen: Amerika, Deutschland, Großbritannien, Russland und erstmals Japan
- 5 starke Kampagnen mit mehr als 40 spannenden Missionen
- faszinierender Multiplayer-Modus



Weitere Informationen auf unserer Website: WWW.SUDDENSTRIKE2.DE

© 2002 CDV Software Entertainment AG. Änderung vorbehalten.



STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele

Rollercoaster Tycoon 2



Nein, das ist kein Bild aus dem ersten **Rollercoaster Tycoon**-Teil. So sieht der Nachfolger aus. Aber von Chefprogrammierer Chris Sawyer wissen wir ja, dass er lieber ein gutes Spiel als eine fortschrittliche Grafik-Engine bastelt. Natürlich bauen Sie in **Rollercoaster Tycoon** immer noch einen möglichst attraktiven Freizeitpark auf, designen Ihre eigenen Achterbahnen und sorgen dafür, dass sich Ihre Besucher pudelwohl fühlen. Dafür stehen Ihnen nun allerdings weitere Möglichkeiten offen: Mehr Geschäfte, mehr Attraktionen, mehr Freiheiten beim Bau des eigenen Todes-Loopings. Dank einer Kooperation mit der amerikanischen Themenpark-Kette Six Flags winken darüber hinaus fünf exakte Nachbildungen von berühmten Parkanlagen und 25 exklusive Six-Flags-Achterbahnen.

Die Managersimulation **Anstoß 4** ist zwar in ihrer Entwicklung bereits weit fortgeschritten, zu sehen ist aber fast noch nichts. Die Programmierung der Logiken für Computervereine und Spiellogik ist fertig. Die Spieler verhalten sich sehr realitätsnah. So versuchen Teams mit laufstarken Spielern gerne einmal zu kontern, während kopfballstarke Stürmer vorwiegend mit hohen Flanken bedient werden. Nur die Oberfläche harret noch der Programmierung: Die Menüs existieren nur auf Papier, im August sollen die Arbeiten abgeschlossen sein.

Anstoß 4



STRONGHOLD CRUSADER

„Wasser entscheidet über den Sieg“

PC Games: Werdet ihr die bei **Stronghold** kritisierte KI in **Crusader** verbessern?

Wilding: „Natürlich. Die Verbesserung der KI ist bei einem Nachfolger immer ein wichtiger Punkt. Da bei **Crusader** bis zu sieben KI-Gegner gleichzeitig am Werk sind, ist eine ausgezeichnete KI sowieso Pflicht.“

PC Games: Kannst du uns ein paar Details über die neuen Einheiten verraten?

Wilding: „Der Spieler wird zum Beispiel auf die hinterlistigen Assassinen treffen. Diese orientalischen Spezialisten werden Mauern mit Seil und Widerhaken überwinden und unbemerkt gegnerische Tore öffnen können. Interessant werden auch die Sklaven: Diese Einheiten sind bis auf eine Fackel unbewaffnet, können aber jeder-



MARKUS WILDING ist PR-Manager bei Take 2 Interactive.

zeit gegnerische Gebäude in Brand setzen. Sehr gefährlich, wenn sie in großen Mengen auftreten, besonders in der trockenen Wüste!“

PC Games: Welchen Stellenwert hat der Wirtschaftsaspekt während den ausschweifenden Mehrspieler-Schlachten?

Wilding: „Eine funktionierende Wirtschaft war bei **Stronghold** schon immer der Schlüssel zum

Sieg. Bei **Crusader** nimmt besonders der Kampf um die wenigen Wasserquellen eine wichtige Rolle ein und kann über Sieg oder Niederlage entscheiden.

PC Games: Welche Spielmodi sind geplant?

Wilding: „Der neue Skirmish („Gefechts“-)Modus ist das Herzstück von **Stronghold Crusader**. Hier können Spieler gegen bis zu sieben Computergegner antreten, wahlweise auch im Team mit menschlichen Mitspielern. Bereits bei **Stronghold** hat Firefly gezeigt, dass ihnen die Community wichtig ist: Immer wieder erschienen neue Burgen oder sogar eine kleine neue Kampagne. Auch bei **Crusader** werden wir die Fans nicht alleine lassen und nach dem Erscheinen wiederum verschiedene Wettbewerbe starten.

Etherlords 2

Im Juni wurde der Nachfolger des erfolgreichen Fantasy-Strategiespiels angekündigt. Die bewährten rundenbasierten Schlachten werden beibehalten und sollen mit 16 neuen Einheiten und mehr als 30 frischen Zaubersprüchen ordentlich aufgepeppt werden.

Jagged Alliance

Die beliebte Strategie-Serie lebt weiter! Die Entwickler von Sir-Tech sind zwar pleite, haben die entsprechende Lizenz aber nun an Strategy First verkauft. Ob das bedeutet, dass nun auch ein drittes **Jagged Alliance** erscheinen wird, steht momentan noch nicht fest.

Bordellmanager

Rondomedia arbeitet an einer Strategieumsetzung des horizontalen Gewerbes. Was auf den ersten Blick nicht jugendfrei klingt, soll allerdings einen satirischen Ansatz haben. Na ja – wem das Managen eines Fußballvereins zu langweilig war...

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

- Anno 1503**
Aufbau-Strategie | Oktober 2002
EA Games
- Warcraft 3**
Echtzeit-Strategie | Juli 2002
Vivendi Universal
- Command & Conquer: Generals**
Echtzeit-Strategie | November 2002
Electronic Arts
- Age of Mythology**
Echtzeit-Strategie | September 2002
Microsoft
- Anstoß 4**
Fußball-Manager | August 2002
Ascaron
- Commandos 3**
Echtzeit-Taktik | Noch nicht bekannt
Eidos
- Black & White 2**
Echtzeit-Strategie | Noch nicht bekannt
Lionhead
- Master of Orion 3**
Rundenstrategie | August 2002
Infogrames
- Rollercoaster Tycoon 2**
Aufbau-Strategie | 2002
Infogrames
- Republic**
Wirtschaftssimulation | September 2002
Eidos

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Vorschau

Taktik-Spiel

Robin Hood

Die Saga um den berühmten Banditenkönig soll **Commandos-Kenner und Kämpfernaturen** gleichermaßen fesseln.





VERSCHIEDENARTIG Die Spieler können die Missionen in die belebte Stadt York beispielsweise rechtlich, die sich einmal bei Nebel ein (rechts), einmal bei Nacht (links) und einmal im hellen Tag.



CURETAT Für ein paar Münzen verleiht der Bettler Robin Hood die Position der Wachen. Little John, Bruder Tuck und William Scarlett stehen noch als Münche getarnt am Bildschirmrand.



Auf der einen Seite des Rheins ragen die Schornsteine von Straßburg in den Himmel, auf der anderen Seite rascheln die Blätter des Sherwood Forest im Wind. Im Spellbound-Hauptquartier im rheinischen Kehl, direkt an der deutsch-französischen Grenze zu Frankreich, führen Creative Director Jean-Marc Haessig und Projekt Manager Andreas Speer exklusiv für PC Games die neueste Version von **Robin Hood** vor. Der Thronfolger des Wildwest-Spektakels **Desperados** macht die berühmte Saga um den britischen Banditenkönig zu einem Echtzeit-Taktikspiel, das den Erzrivalen **Commandos 2** im wahrsten Sinne des Wortes ziemlich alt aussehen lässt.

Die mittelalterliche Festung, durch die Jean-Marc den Helden in Strumpfhosen gerade schleichen lässt, besticht durch unglaublich viele grafische Feinheiten. Im Wasser des Burggrabens spiegeln sich die Mauern der Türme, an der Seite schäumen Wellen um Felsbrocken. Auf der Lichtung im Süden malen die herbstlich bunten Bäume Schatten auf Windmühlenflügel, die sich behäbig in der Brise drehen. Mehr gelangweilt als zackig

marschiert eine Gruppe Hellebardiere an den Zinnen entlang. Die Animationen sind hervorragend. „Wir haben etwa zweimal so viele Bewegungsstufen wie in **Desperados**“, erklärt Andreas. Für jeden einzelnen der insgesamt neun Schauplätze wenden die Grafiker einen vollen Monat auf. Gebäude, Bäume und Zierobjekte wie Zäune oder Fässer werden aufwendig modelliert und dann im Malprogramm in die wunderschön gestaltete Landschaft eingebettet. Obwohl alles zweidimensional ist (die Ansicht lässt sich lediglich vergrößern und verkleinern), erscheinen die Szenarien ausgesprochen plastisch und natürlich.

Auf dem Bildschirm hat eine Wache eben Robin aufgespürt und

stürmt zum Angriff. „Kein Problem“, beruhigt Jean-Marc Haessig und bewegt die Maus einmal schnell im Kreis. Auf dem Monitor holt Robin zum Rundumschlag aus. Ähnlich wie in **Black & White** malen Sie mit Mausbewegungen Figuren auf den Bildschirm, die Ihre Recken mit dem Schwert in der Hand umsetzen. Wenn Sie den Computernager einmal schnell zur Seite ziehen, setzt Ihr Kämpfer zum Ausfallschritt an, eine Acht blockt gegnerische Attacken ab. Falls Ihnen das zu viel Action für ein Taktikspiel ist, können Sie die Geplänkel einfach dem Programm überlassen. Dann entscheiden die Charakterwerte der Kontrahenten über Sieg oder Niederlage (Nahkampf, Stärke, Gesundheit und Bogenschie-

DAM DAM DA DAM
Robin kann seine Herzensdame natürlich nicht dem finsternen Guy überlassen und mischt deswegen die erzwungene Hochzeit in York auf.

TRAINING Nach jeder geglückten Mission kehren Sie in Ihr Lager im Sherwood Forest zurück. Dort stellen Sie Pfeile und Heiltränke her und lassen Ihre Mannen mit Pfeil und Bogen und dem Schwert üben.

FREIE SICHT Wenn Sie Gebäude betreten, werden die Wände einfach transparent.

WIE IM FILM Beim Wertschießen um den goldenen Pfeil will der Sheriff von Nottingham Robin in eine Falle locken.

ßen verbessern sich im Lauf der Zeit). Hektisch werden die Gefechte nie: „Auch wenn sich der Spieler mal mit fünf, sechs Mann gleichzeitig anlegt, kämpfen maximal drei, der Rest wartet auf seinen Einsatz.“ Genau wie in den Mantel-und-Degen-Filmen der 50er und 60er, in denen Jean-Marc und Andreas manche Inspiration finden.

Während an **Commandos 2** selbst mancher Veteran der Serie schwer zu knabbern hatte, wollen die Entwickler von **Spellbound** nun auch Genre-Neulinge bedienen. Das fängt bei der Steuerung an. Anders als beim Gegenspieler der spani-

schen Pyro Studios, der beinahe jede Taste auf dem Keyboard mit einer anderen Aktion belegt, haben die Charaktere in **Robin Hood** nur je drei Spezialfähigkeiten. Will Scarlett etwa wehrt mit seinem Schild Pfeile ab, nimmt seine Widersacher in den Schwitzkasten oder beharkt sie mit seiner Steinschleuder. Little John haut Gegner aus dem Hinterhalt k. o., schleppt schwere Gegenstände oder bildet für seine Kameraden die Basis einer Räuberleiter. Alle anderen Aktionen ergeben sich aus dem Zusammenhang. Ein Klick auf einen Hebel und schon rasselt die Zugbrücke über den Burggraben.

Starker Sixpack

Wir stellen Ihnen die sechs „Guten“ und ihre speziellen Fähigkeiten vor.



Robin Hood

Der Anführer der Rebellenarmee ist ein exzellenter Bogenschütze.

Besondere Fertigkeiten:

- Niederschlag
- Geldbeutel werfen
- Klettern und springen



Lady Marian

Robins ewige Liebe und Kundschafterin am Hofe König Johns

Besondere Fertigkeiten:

- Heilerin
- Spionage
- Kundschafterin



Little John

Trotz seiner Bärenkräfte ist der ehemalige Bauer ein gutmütiger Kerl.

Besondere Fertigkeiten:

- Niederschlag
- Räuberleiter
- Tragen



Bruder Tuck

Lady Marians Beichtvater ist ein leidenschaftlicher Brauer und Biertrinker.

Besondere Fertigkeiten:

- Gegner betrunken machen
- Fesseln
- Wespennest werfen



William Scarlett

Robin Hoods Neffe trägt am liebsten Rot, daher der Spitzname.

Besondere Fertigkeiten:

- Steinschleuder
- Würgen
- Schildträger



Stuteley

Vor dem Galgen gerettet, hilft Stuteley nun im Sherwood Forest.

Besondere Fertigkeiten:

- Netz werfen
- Verkleiden
- Fesseln

Drei Schwierigkeitsgrade sollen Profis gleichermaßen wie Einsteiger fordern. In der niedrigsten Einstellung sind die Wachen unaufmerksam und schlechte Fechter, in der höchsten schlagen sie beim kleinsten Verdacht sofort Alarm. Je nach Geschmack sollen Sie jeden Auftrag im Schleichgang oder im Gefecht lösen können. In der „klassischen“ Variante sollten Sie stets außer Reichweite der Posten bleiben (wenn Sie mit dem Mauszeiger auf einen Soldaten deuten, leuchtet sein Sichtkegel auf), sich von hinten heranpirschen oder sie ablenken. Bruder Tuck zum Beispiel lockt Patrouillen mit Weinschläuchen in Hinterhalte. Stellen Sie sich stattdessen lieber offen zum Kampf, erledigen Sie Ihre Widersacher mit Pfeil und Bogen oder im Schwertgefecht. Aber Vorsicht: „Wer allzu brutal vorgeht, verliert die Unterstützung der Bevölkerung“, prophezeit Jean-Marc Haessig. Aus der rekrutieren Sie nämlich Bewaff-

Beach Life

BETTENBURG Das eigentliche Hotel ist das Herzstück Ihrer Insel. Von hier aus sollten alle Attraktionen schnell erreichbar sein.



AKTIV Junge Urlauber fahren voll auf rasante Jet-Ski-Fahrten ab. Das bringt nicht nur Geld in die Kasse, sondern sichert auch die gute Laune der Touristen.



DA STEPPT DER BÄR
Auf der Showbühne geht's rund - heute ist Karaoke angesagt.

Wenn Sie reif für
die Insel sind,
dann vergessen
Sie Mallorca - mit
Beach Life kommen
Sie billiger weg.

DURSTIG Ohne Bier kein Urlaub. Ein modernes Resort kann gar nicht genug Beach-Bars haben - die jungen Touristen werden es Ihnen danken.



Der Sommer ist traditionell die Jahreszeit, in der halb Deutschland die Koffer packt, sich stundenlang über die Autobahn quält oder in stikigen Flughafen-Terminals rumhockt - und das alles nur, weil sich irgendwo am Hintern der Welt ein paar Wellen an einem weißen Strand brechen und man da unbedingt hinmuss. Schließlich waren die doofen Meiers von nebenan gerade erst in der Karibik. In den 15 Szenarien von **Beach Life** spielen Sie genau das nach - eine Horde von partysüchtigen Urlaubern kommt auf Ihre Insel und will nur eins: möglichst schnell vergessen, dass sie am Ende der Woche wieder der Alltag einholt. Die Einsätze sind abwechslungsreich. Mal gilt es, ein riesiges Eiland in das weltbeste Ferienparadies zu verwandeln, mal sollen Sie neuen Schwung in ein altmodisches Resort bringen und dann wartet ein winziger Flecken Land darauf, dass Sie platzsparend einen schönen Hotelkomplex hochziehen. Mit 50 verschiedenen Gebäuden halten Sie die Touristen - von denen natürlich jeder individuelle Wünsche und Vorlieben hat - bei Laune. Wer will schon an einen Strand rumliegen, an dem es weder Beach-Bar noch Jet-Ski-Verleih gibt, oder in einem Resort wohnen, in dem abends die Bürgersteige hochgeklappt werden und das Nachtleben aus einem Glas Wein auf dem Balkon besteht? **Beach Life** nennt sich in den USA nicht umsonst **Spring Break** - so heißen dort nämlich auch die berühmtesten, jährlichen College-Ferien, in denen sich amerikanische Teenager bei Wet-T-Shirt-Contests, DJ-Gigs und Oben-ohne-Volleyball hoffnungslos um den Verstand trinken.

Ehrensache, dass Ihre Insel ohne ein derartiges Animationsprogramm nicht auskommt. Ebenfalls ein Muss: Mechaniker und Putzkolonnen, die Ihre Party-Oase in Schuss halten. Unterstützt wird der voyeuristische Ansatz von der liebevoll detaillierten Grafik. Da sehen Sie, wie sich zwei sturzbesoffene Jugendliche prügeln, eine flotte Tanz-einlage aufs Parkett legen oder in einer dunklen Ecke miteinander turteln. Was die Systemvoraussetzungen angeht, soll **Beach Life** übrigens recht genügsam sein: Schon ab einem Pentium 200 dürfen Sie sich um die wilde Meute kümmern.



ERSTEINDRUCK

Die Idee von **Beach Life** ist herrlich originell und die ersten spielbaren Szenarien machen richtig Laune. Hoffentlich bleiben die Missionen bis zum Ende so abwechslungsreich - sonst sehe ich schnell Routine aufkommen.

JOCHEN GEBAUER

Entwickler Deep Red
Anbieter Eidos
Termin August 2002

Frontline Assault: War over Europe



VON OBEN Für knifflige Angriffe stehen Ihnen bis zu drei unterschiedlich starke Luftschläge zur Verfügung.



GLEICHSCHRITT Die Ansicht dürfen Sie kippen, was den Blick in die Ferne erhöht. Leider wird das Spiel in diesem Modus unspielbar langsam.

Was ist ein Tiger?
Ist es a) ein Säugetier oder b) ein Panzer? **Haben Sie Antwort b) gewählt, so lesen Sie weiter, denn Frontline Assault könnte Ihnen gefallen.**

Der Zweite Weltkrieg zum Nachspielen: **Frontline Assault** behandelt die Zeit von 1941 bis 1944. Auf der Seite der Wehrmacht, der Roten Armee und der Alliierten schlagen Sie in insgesamt sechs Kampagnen Schlachten auf dreidimensionalen Landschaften, die sich stufenlos zoomen und drehen lassen. Die Missionen basieren auf historischem Hintergrund, etwa der Operation Barbarossa, dem D-Day oder der Ardennenoffensive. Wie **Sudden Strike 2** verzichtet auch **Frontline Assault** im Einzelspieler-Modus auf Ressourcen-Management oder Basisaufbau. Sie starten mit einer Hand voll Panzer und Infanteristen, mehr nicht. Das heißt: Was weg ist, ist weg. Deswegen müssen Sie Angriffe sorgfältig planen, sich das 3D-Terrain zunutze machen und für Aufklärung sorgen: Späher spionieren feindliche Basen aus und decken Verteidigungsanlagen wie Flakgeschütze oder Bunker auf. Ihre Panzer schicken Sie anschließend behutsam vor, etwa um die Flugabwehr auszuschalten und den Rest des Stützpunktes mit einem wohl platzierten Luftschlag dem Erdboden gleichzumachen. Nach den Gefechten frischen Sie Munitionsvorräte auf, reparieren angeschlagene Tanks und freuen sich über erhaltene Erfahrungspunkte, die Einheiten bis zu acht Mal aufwerten. Das kennt man alles aus ähnlichen Spielen. Für ein bisschen mehr Pep sorgen Weterreffekte und der Tag-und-Nacht-Rhythmus: Bei Schnee rattern Panzer langsamer über die Straßen und in der Dunkelheit verringert sich der Sichtradius und die Trefferchance. Eingeschaltete Scheinwerfer wirken zwar dagegen, sind für Überraschungsangriffe allerdings reichlich ungünstig – die Entscheidung liegt bei Ihnen.

Kontrastprogramm im Multiplayer-Modus: Hier gibt's Echtzeit-Strategie, wie sie im Buche steht. Sie starten mit Basiseinheiten, die zum Einnehmen der herumstehenden Fabriken dienen. Je mehr Anlagen Sie besetzen, desto schneller klingeln die Kassen. Vom Ersparten stampfen Sie Gebäude aus dem Boden und bauen Einheiten, was das Zeug hält. Den Gegner überrennen Sie anschließend mit einer Übermacht. Der Tank-Rush stirbt eben nie aus.



ERSTEINDRUCKEN
Größter Kritikpunkt an **Frontline Assault** sind im Augenblick noch die Hardware-Anforderungen. Empfohlen wird ein Pentium mit 1,4 GHz und High-End-Grafikkarte. Liebe Entwickler: So gut sieht **Frontline Assault** nicht aus. Wenn sich das noch ändert, dürfen Hardcore-Strategen schon mal erwartungsvoll die Hände reiben.

THOMAS WEISS

Entwickler In Images
Anbieter Eidos Interactive
Termin Juli 2002

Emergency 2



ES HAT GEKRACHT
Bei einem Massenanfall auf der Autobahn gilt es, die Unglücksstelle schnell zu sichern. Erst dann sollten Verletzte geborgen werden.



LICHTERKETTE Die Licht-Effekte sind während der Nacht hübsch anzuschauen. Der fließende Tageszeitenwechsel macht's möglich.



SPEKTAKULÄR Ein Einsatz führt Sie in die deutsche Hauptstadt, in der eine von Terroristen entführte Maschine notlanden musste.

Massenkarambolage auf der Autobahn - wo Otto-Normalmensch sonst nur seufzt und eine Umleitung sucht, simuliert Emergency 2 den Einsatz der Rettungseinheiten.

Es geht ja immer noch das Gerücht um, dass sich freiwillige Feuerwehren bevorzugt aus trinkfreudigen Mitzwanzigern rekrutieren, die sich einmal die Woche zum Durstlöschen treffen und mit Feuern und deren Bekämpfung nicht viel am Helm haben. Der Alltag bundesdeutscher Brandschützer sieht aber erheblich anders aus – wie Ihnen **Emergency 2** eindrucksvoll demonstriert. 25 Einsätze müssen Sie mit 40 verschiedenen Einheiten – darunter auch Sondereinsatzkommandos, Polizeipsychologen und Rettungshubschrauber – absolvieren. Ob Sie nun einen brennenden Zeppelin unter Kontrolle bringen sollen, die Geiselnahme in einer Bank beenden, die Erde und ihre Bewohner vor einem drohenden Meteoriteneinschlag schützen oder nach einem Flugzeugabsturz am Brandenburger Tor die Überlebenden bergen – die Missionen sind deutlich abwechslungsreicher als die des Vorgängers. Fließende Tag-und-Nacht-Wechsel sowie hübsch gestaltete Wettereffekte sollen das Geschehen auch optisch ordentlich aufpeppen. Manche Gebäude in der Nähe der Einsatzorte sind nun voll begehbar und sorgen damit für noch mehr taktischen Tiefgang. In Sachen Steuerung gibt es eine stufenlose Zoom-Funktion zu vermeiden, ansonsten kommt die aus anderen Echtzeitstrategie-Spielen gewohnte Bedienung zum Einsatz. Die große Schwäche des Vorgängers – die bescheidene Wegfindung, die zu sich gegenseitig blockierenden Einheiten führte – soll ebenfalls gründlich überarbeitet werden. Orientieren dürfen Sie sich neuerdings mithilfe einer eingebauten Mini-Karte;

auch die wurde im ersten Teil schmerzlich vermisst. Die Grafik hinterlässt einen sehr positiven Eindruck, besonders ins Auge stechen die enorme Detailfülle der Unglücksgebiete und die Effekte bei Nacht (Blaulichter, erleuchtete Fenster). Übrigens: Leute, die gerne langsam an Autounfällen vorbeifahren und auch sonst zu der seltsamen Gattung Mensch mit Voyeurs-Gelüsten gehören, kommen bei **Emergency 2** nicht auf ihre Kosten. Geschmacklose Splatter-Effekte suchen Sie nämlich vergeblich.



ZEITUNGSRUCK

Da ein Freund von mir bei der freiwilligen Feuerwehr mitmacht, weiß ich aus erster Hand, dass die Kerle nicht nur saufen, sondern auch das eine oder andere Leben retten. Und weil mir der Job wirklich einen Tick zu heiß ist, freue ich mich richtig darauf, dass ich das alles bald am PC nachspielen kann. JOCHEN GEBAUER

Entwickler Sixteen Tons Entertainment
Anbieter Take 2
Termin Juli 2002



BLENDWERK Im Gegensatz zu Homeworld dienen hier die Abgaspuren nicht der Erkennung der Flugbahnen.



BOLLWERK Die riesigen Raumkreuzer können selbst gegen etliche Hundert Gegner bestehen.



Feindliche Jäger links oben! Nur wo mag das sein, in einem Raum, der weder Oben noch Unten besitzt?



NETZWERK Der künstliche Horizont verwirrt eher, als dass er die Orientierung unterstützt.

Echtzeit-Strategiespiele im Weltall benutzen meist einen Kunstgriff, um solche Orientierungsschwierigkeiten zu vermeiden: Sie finden auf einer unsichtbaren Ebene statt. Lediglich **Homeworld** nutzte ein wirklich dreidimensionales Weltall, **O. R. B.** nun ebenfalls. Dies wird nicht die einzige Ähnlichkeit der beiden Titel bleiben: Auch **O. R. B.** setzt auf zwei verfeindete Parteien, auf Weltraumschlachten epischer Größe, auf Asteroiden als Rohstoffquelle und auf eine riesige, schwebende Raumstation, in der Verteidigungsanlagen und Raumkreuzer gebaut werden. Dennoch wird sich **O. R. B.**, wenn es demnächst nach rund fünf Jahren Entwicklungszeit erscheint, wohl völlig anders spielen als das Vorbild. Die hohe Spielgeschwindigkeit macht es nämlich nahezu unmöglich, die über den Bildschirm huschenden Gegner auszuwählen und den eigenen Jägern zuzuweisen. Stattdessen wird man im Voraus seinen Einheiten eine von sechs unterschiedlichen Doktrinen zuweisen. Diese Verhaltensweisen und Formationen bestimmen, ob sich ein Schiff in einem Kampf mutig, selbstmörderisch oder feige verhält – alles Weitere übernimmt dann eine Automatik. Direkte Anweisungen sind nur zum Andocken an Basen oder zum Zweck der Selbstzerstörung notwendig. Dementsprechend schlicht ist folglich auch die Benutzeroberfläche aufgebaut. Außer zwei Menüs für besagte Doktrinen und Anweisungen bevölkern lediglich vier weitere Knöpfe für die Kameraeinstellung den Bildschirm. Das ist keineswegs Zufall, denn wie auch

in **Homeworld** wird die Navigation und Kameraführung in den Weiten des Alls die schwierigste Aufgabe des Spielers sein. Mit einer komplexen Kombination aus Mauszeiger, Maustasten, Tastatur und Bildschirm-Icons bewegt man die Kamera, den künstlichen Horizont sowie die Zielmarkierung für ausgewählte Einheiten frei im Raum herum. Obwohl die Steuerung sehr schnell in Fleisch und Blut übergeht, verliert man oftmals den Überblick – eine allumfassende Vogelperspektive oder auch nur eine Übersichtskarte ist für das Weltall nun einmal nicht möglich.



ERSTEINDRUCK

Man verliert sehr leicht die Übersicht – was eigentlich egal ist, da die Schiffe ja ohnehin selbstständig agieren. Dennoch beschleicht mich häufig dieses Gefühl der Hilflosigkeit, auf das ich in der fertigen Version gerne verzichten würde.

HARALD WAGNER

Entwickler..... Strategy First
Anbieter Infogrames
Termin..... 28.08.2002

Red and...?



2085: Zerstörte Städte, regiert von Gesetzlosen, prägen das Bild der Erde. Um die Macht wiederzugewinnen, hat die Regierung zur Ausbildung von Elite-Einheiten eine Trainingsmaschine namens GORE für extremste Kampfbedingungen entwickelt. Abgebrühte Feinde und Städte im anarchischen Ausnahmezustand fordern den Überlebenstrieb heraus.



www.modern-games.com/gore/

Grenzenlos kreativ

MODERN GAMES

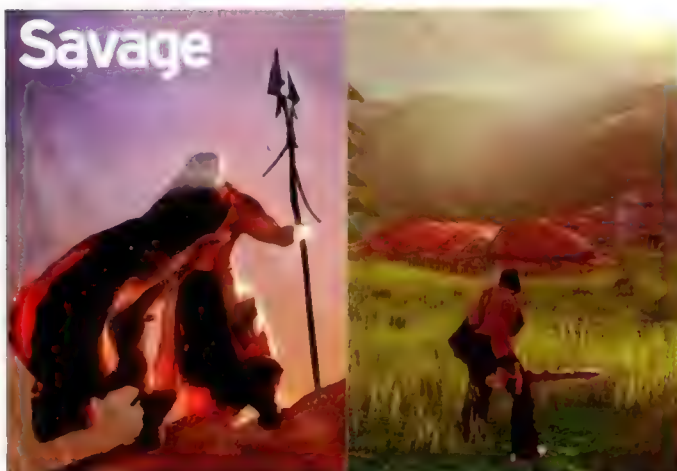
- 20-Missionen Solokampagne/30 Waffen, größtenteils mit Sekundär-Feuer-Modus
- Multiplayer-Modus: 20 Karten inkl. (Team) Deathmatch, Capture the Flag, Tactical
- 10 Spielermodelle mit eigenen Fähigkeiten und Schwächen
- Verschiedene Trefferzonen/Teilkörperpanzerung/Ausdaueranzeige, u.v.m.

Für den PC – Jetzt im Handel!



ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump & Runs



Actionspiel oder Echtzeit-Strategie? Das Multiplayer-Spektakel **Savage** lässt sich so recht in keine Kategorie pressen: Einerseits tragen an der grafisch opulenten Fantasy-Front Dutzende Schwertkämpfer, Speerwerfer und Bogenschützen in der **Tomb Raider**-Perspektive erbitterte Schlachten aus, andererseits führt sie ein General ins Gefecht, der ähnlich wie in **Warcraft 3 & Co.** Rohstoffe einsammelt, befestigte Lager errichtet und Waffen für die Kämpfer produziert. Am ehesten erinnert das Projekt der bis dato unbekannten US-Entwickler von S2 Games, das Ende nächsten Jahres erscheinen soll, an den Mehrspielermodus von **C&C: Renegade**.

Far Cry

Aus der imposanten Grafikdemo **X-Isle** der deutschen Engine-Experten von Crytek entwickelt sich langsam, aber sicher der Ego-Shooter **Far Cry**. Besonders eindrucksvoll: Dank Level-Deformation können Sie in Ihrer Rolle als furchtloser Einzelkämpfer mit Granaten und Raketen tiefe Krater in die riesigen Outdoor-Landschaften sprengen.



S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST

"Wir waren zweimal in Tschernobyl."

PC Games: Was macht für euch S.T.A.L.K.E.R. als Ego-Shooter denn so einzigartig?

Sytyanov: „Erstens das Szenario: eine Mischung aus **Ghost Busters** und dem Kinofilm **Stalker** in einem postapokalyptischen Gebiet wie Tschernobyl. Zweitens unsere Grafik-Engine, die auf einem Pentium III mit GeForce3-Karte satte 100.000 Polygone bei 60 Frames pro Sekunde bewegen kann. Damit können wir äußerst realistische Umgebungen schaffen. Drittens der offene Plot und einige Rollenspiel-Elemente wie Handel, Fahrzeuge und Dialoge.“

PC Games: Kannst du uns über die Rollenspiel-Anleihen noch ein wenig mehr verraten?



Ein Gruppenfoto bei der Recherche in Tschernobyl mit Designer Sytyanov.

Sytyanov: S.T.A.L.K.E.R. hat viel von einem Rollenspiel. Die Aufträge bekommt man norma-

lerweise im Dialog mit NPCs, mit denen man auch handeln kann, etwa wertvolle Artefakte gegen bessere Waffen tauschen. Allerdings werden wir kein Charaktersystem verwenden.“

PC Games: Ist es richtig, dass ihr viele eurer Einfälle für die Spielwelt aus einem Besuch in Tschernobyl bezieht?

Sytyanov: „In der Tat waren wir bereits zweimal vor Ort und haben viele Eindrücke und Material gesammelt. Über die Hälfte der Gebäude in der Spielwelt entstammen dem immer noch radioaktiv belasteten Gebiet um Tschernobyl. Wir wollen diese unbegreifliche Leere, diesen Zerfall, dieses Gefühl von Tod im Spiel rüberbringen.“

Eine Hand voll Glücklicher darf sich seit Ende Juni im Betatest von Electronic Arts' Multiplayer-Shooter **Battlefield 1942** austoben. Dort liefern sich die simulierten Armeen der Japaner, Amerikaner, Sowjets und Deutschen erbitterte Gefechte zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Klingt beinahe wie **Operation Flashpoint**, ist aber deutlich weniger auf Realismus und mehr auf Action getrimmt. Unser Eindruck: vielversprechend.

Battlefield 1942



Doom 3

John Carmack hat Details zur Engine von **Doom 3** preisgegeben, das auf der Messe E3 den Best-of-Show-Award abgesahnt hat. Demnach wirken die Figuren nicht durch hohe Polygonzahl, sondern durch Schattierung und hochauflösende Texturen so detailliert.

UT 2003

Irgendwie tauchte im Internet eine „Demo“ von **Unreal Tournament 2003** auf. Weil dort die meisten Features noch gar nicht eingebaut sind, rät Epic, sich nicht an der illegalen Version den Appetit auf den heiß erwarteten Multiplayer-Shooter zu verderben. Warten Sie lieber auf die nächste PC Games!

Tiger & Dragon Online

Keine Orks und Zwerge, sondern Kung-Fu-Kämpfer sollen sich im Massively-Multiplayer-Actionspiel **Tiger & Dragon** gegenüberstehen, das die Koreaner von Phantagram derzeit nach dem Vorbild des Kinofilms entwickeln.

HYPE-O-METER

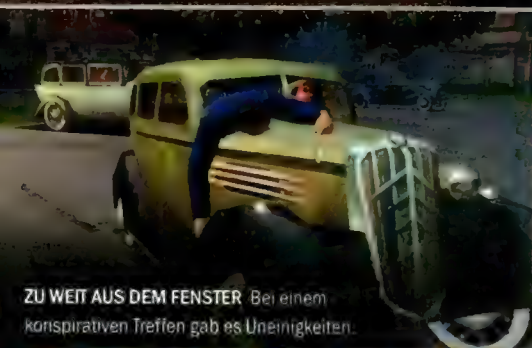
Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

- | | |
|----|---|
| 1 | Unreal Tournament 2003
Multiplayer-Shooter August 2002
Infogrames |
| 2 | Doom 3
Ego-Shooter November 2002
Activision |
| 3 | Deus Ex 2: Invisible War
Action-Adventure Februar 2003
Eidos |
| 4 | Mafia
Action-Adventure August 2002
Take 2 |
| 5 | CS: Condition Zero
Taktik-Shooter September 2002
Vivendi Universal |
| 6 | GTA: Vice City
Action-Adventure Noch nicht bekannt
Take 2 |
| 7 | Unreal 2
Ego-Shooter September 2002
Infogrames |
| 8 | Max Payne 2
Third-Person-Shooter 2003
Take 2 |
| 9 | Freelancer
Sci-Fi-Action November 2002
Microsoft |
| 10 | Halo
Ego-Shooter Noch nicht bekannt
Microsoft |

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Mafia

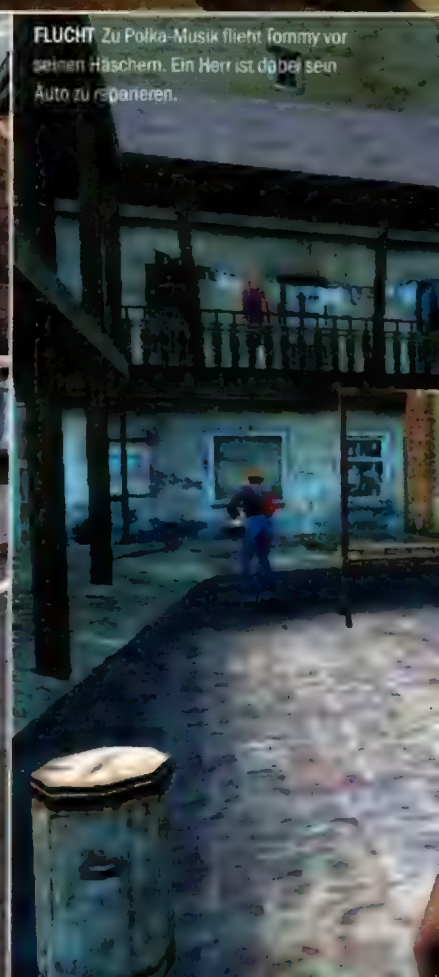
Unglaublich, wie spannend, wie heftig, wie ästhetisch Mafia eigentlich ist. Unglaublich dumm, wie schlecht die Macher ihr Gangsterdrama auf offiziellen Screenshots verkaufen.



ZU WEIT AUS DEM FENSTER Bei einem konspirativen Treffen gab es Uneinigkeiten.



HAU REIN Tommy bearbeitet ein ge-gar-ges Auto



FLUCHT Zu Polka-Musik flieht Tommy vor seinen Häschern. Ein Herr ist dabei sein Auto zu reparieren.



HILFT Ein Tempomat garantiert, dass Sie keinen Strafzettel für zu schnelles Fahren bekommen. Radar und Karte weisen den Weg. Lenken müssen Sie trotzdem selbst.



FAMILIENTREFFEN
Gangster unter sich
halten zusammen wie
Pech und Schwefel.



Wie nur? Wie kann man **Mafia** irgendwie anders präsentieren als besonders cool, besonders schillernd? Die Bilder auf diesen Seiten stammen direkt vom entwickelnden Studio Illusion Softworks – traurigerweise zeigen sie das Actionspiel um so viel blasser, als es tatsächlich ist. Wir hatten eine aktuelle Version in der Redaktion und sahen eine Szene nach der anderen, die wir festhalten wollten. Filme wie **Der Pate**, **Goodfellas** oder **Carlito's Way** stecken inzwischen in jedem Detail, sogar mancher Kameraeinstellung ist die Inspiration anzusehen. Doch die Designer hatten der Presse im Vorfeld verboten, eigene Aufnahmen zu machen. Schleierhaft, warum. Zeitschriften bekamen jeweils eine kleine Bildermenge zugewiesen, die Motive darin zusammenhanglos ausgewählt. So bleibt nur die Beschreibung dessen, was wir wirklich gesehen haben, um Ihnen Lust auf das erste wahre Italo-Actionspiel zu machen.

Ihre Rolle ist die des Taxifahrers Tommy. Sie machen Mittagspause in Ihrem Wagen, beobachten durch die Scheiben, wie Paare im Park herumschlendern und wie Hausfrauen einkaufen gehen. Den Baseball-Schläger sehen Sie dagegen nicht kommen! Sie kriegen nur mit, dass es plötzlich kracht und dass Ihnen das linke Fenster in Scherben um die Ohren fliegt. Dann zerren zwei Kerle an Ihnen, bis Sie auf dem Gehsteig liegen, knüppeln und treten auf Sie ein. „Das hast du davon!“, zischen die zwei abwechselnd. Ihr Gesicht schon übel lädiert, quälen Sie sich wieder auf die Beine und sehen rechtzeitig klar, als der Angreifer mit der Baseball-Keule zum letzten Schlag ausholt. So endet die selbstlaufende Sequenz, der Spaß beginnt. Aus der dritten Person steuernd, tauchen Sie unter dem Prügel weg, dann sprinten Sie los. Das Geniale ist der Polka-Soundtrack, der erklingt, während Sie durch die Gassen der Nachbarschaft flüchten. Von Balkonen aus tauschen Omas quer über einen Hinterhof hinweg Tratsch-Stories aus; ein Vermummter versucht glücklos, in ein Haus einzusteigen; in einem Durchgang wartet ein Verehrer ebenso vergeblich auf sein Date. „Wo bleibt sie nur? Wir hatten doch gesagt, dass wir uns hier treffen.“ Die Verehrte treffen Sie einen Block weiter – in einem anderen Durch-

gang wartend. An all diesen kleinen Begebenheiten hasten Sie im Takt der Polka vorbei, schmeißen Mülleimer um und suchen Abkürzungen hinter unverschlossenen Türen – dabei würden Sie am liebsten stehen bleiben und zur Musik klatschen und tanzen. Der blecherne Grammophonklang macht's umso besser. Wohin Sie sich wenden sollten, zeigt ein grüner Pfeil nur ungefähr an. Wenn Sie in einer Sackgasse landen, sind Sie erledigt – es sei denn, Sie finden einen Gegenstand, mit dem Sie sich wehren können ...

Später – da sind Sie selbst ins Familien-Business eingestiegen – stehen Sie in einem eleganten Anzug an der Tankstelle vor einem Motel. Lässig an ein Auto gelehnt tun Sie das, was ein Mafioso mit Pomade im Haar direkt neben einer Zapfsäule eben tun muss: Sie zünden sich eine Kippe an. Und zwar mit der richtigen Attitüde: Den Kopf leicht nach unten gebeugt, die Stirn in grüblerische Falten gelegt, wie es Marlon Brando früher getan hat, führen Sie

Filme wie *Der Pate*, *Goodfellas* oder *Carlito's Way* stecken inzwischen in jedem Detail, sogar mancher Kameraeinstellung ist die Inspiration anzusehen.

das Feuerzeug aufreizend langsam an die Zigarette, atmen tief ein und langsam aus. Im Motel findet gerade eine Geldübergabe statt, die ein Kollege von Ihnen abwickelt. Eile mit Weile.

Warum sich die Regisseure von **Mafia** für diese Einstellung so viel Zeit lassen, ist eine Sekunde später klar, als jäh das Chaos die Beschaulichkeit durchbricht: Die Tür fliegt auf, ein Mann stolpert heraus und fällt blutend in den Staub. „Ich bringe dich zum Arzt“, sagen Sie. Aber ihr verletzter Partner stöhnt: „Das Geld ... ist wichtiger. Hol es.“ Außerdem sitzt innen noch ein zweiter Kollege fest. Sie greifen eine Pump-Gun aus dem Kofferraum, klettern über Kisten auf den rückwärtigen Balkon des Motels und schleichen hinunter zur Bar, wo die ehemaligen Geschäftsfreunde Billard spielen. Das Geld? Der Kollege? Bevor Sie einen klaren Gedanken fassen können, fallen erste Schüsse. Eine Seitwärtsrolle bringt Sie in



ANSTELLEN! Vincenzo ist für die Waffen- ausgabe zuständig. Was brauchen Sie denn heute?

Deckung. Danach gilt es, einen kühlen Kopf zu bewahren, denn Kämpfe haben in **Mafia** ihre Tücken. Solange Sie schießen, ist die Action rasant und flüssig wie in anderen Action-Titeln auch. Aber irgendwann ist die Sekunde erreicht, in der Sie keine Munition mehr haben und nachladen müssen. Da liegt der Unterschied – denn das dauert in **Mafia** ein bisschen! Wenn Sie just ungeschützt in der Mitte eines Raums hocken, entsteht daraus ein Problem von gewisser Tragweite. Oder es steigert die Spannung noch mehr. Nämlich dann, wenn Ihnen ein Gegner ziemlich nah gegenübersteht und ebenfalls eilig Patronen in seine Waffen stopft, weil sein Magazin gleichzeitig leer geschossen war.

Denkwürdige Szene Nummer 3: die Liebesnacht. Nachdem Sie die Tochter eines Café-Besitzers nach Hause geleitet haben, damit Madame vor Rüpel sicher ist, ruhen Sie kurz auf ihrem Bettchen. Wieder aufzustehen, vermeiden Sie geflissentlich. „Ich hatte schon viele Frauen“, denken Sie danach. „Aber keine war wie sie.“ Romantik ist nicht unbedingt die Stärke starker Männer.

Action ist es dafür sehr wohl, wie Sie Mal um Mal beweisen: Während eines Alkoholschmuggels sitzen Sie mit einer Maschinenpistole auf der Ladefläche des voll beladenen LKW. Dicht am Auspuff hängen düstere Männer in schnelleren Autos, die Sie stoppen, von der



AM BAHNHOF Der Anschlag ist erfolgreich zu Ende gebracht.

Straße drängen oder erschießen wollen. Die Wagen wechseln wie wild die Spuren, kommen näher, lassen sich zurückfallen. Mögliche Lösungen: Fahrer treffen, Reifen treffen, Motoren platzen lassen.

Andere Beispiele: Als Fluchtwagenfahrer heizen Sie immer wieder durch ein großes, unglaublich belebtes Netz aus Straßen. Nachdem Sie mittels Sabotage am Motor des Hauptkonkurrenten Ihre Siegchancen erhöht haben, nehmen Sie sogar an einem hoch dotierten Rennen teil. Sie führen einen Banküberfall durch, schleichen sich verkleidet auf eine politische Veranstaltung, um einem unfolgsamen Gouverneur seine Grenzen aufzuzeigen, oder jagen ein Hotel in die Luft, dessen Besitzer Sie enttäuscht hat. Zwischendurch geraten Sie in gefährliche Gewissenskonflikte wie diesen: Ein Freund hat die Familia verraten – lassen Sie ihn leben oder töten Sie ihn?

In diesem Titel steckt so viel drin – schade, dass wir Ihnen die entsprechenden Beweisbilder dazu nicht zeigen dürfen. Verstehe einer die Entwickler! Eines sei Ihnen an dieser Stelle jedoch versprochen: In unserem Testbericht werden wir **Mafia** von der beeindruckendsten Seite zeigen.



ERSTEINDRUCK

Ich liebe dieses Spiel schon, bevor es fertig ist. Schwachpunkte? Sehe ich nicht. Unterschied zu GTA 3: Viel linearer, geringerer Handlungsspielraum, dafür mehr Story und um Welten pompösere Grafik. Allein die Mimik und Gestik der Figuren war nie lebensechter, die Hollywood-Kameraführung ist unvergleichlich.

DANIEL KREISS

Entwickler Illusion Softworks
Anbieter Take 2
Termin August 2002

BASIS Die Werkstatt ist der Startpunkt für alle Aufträge.



SPIDER-MAN™

INS NETZ GEGANGEN!



Reiseerfahrung von der PC-Maus aus

SPIDER-MAN
AB 06. JUNI IM KINO

VON DER LEINWAND AUF DEN PC
AB SOFORT ERHÄLTlich



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE



PC
CD
ROM

GO FOR THE ULTIMATE SPIN AT
www.sony.com/spider-man

MARVEL

SPIDER-MAN

COLUMBIA
PICTURES

ACTIVISION

activision.de

Spider-Man, der Charakter, TM & © 2002 Marvel Characters, Inc. Spider-Man, der Film, © 2002 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spielcode © 2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Vertriebs- und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Lizenz für die Verwendung auf der PlayStation 2, "PlayStation" und "PlayStation" Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. "Microsoft", "Xbox" und die Xbox-Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt. TM und © sind Handelsmarken von Nintendo. © 2002 Nintendo. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Vorschau | Ego-Shooter



Y-Project

Wer sich vor Spinnen, Ameisen und Heuschrecken ekelt, liest besser nicht weiter: Der **deutsche Ego-Shooter im Unreal-Kleid** entfesselt hungrige Rieseninsekten.



STEUERMANN Aufseiten der Wissenschaftler gelangen Sie nur in das Kontrollzentrum, wenn Sie den Kran in die Scheibe krachen lassen. Aufseiten der Militärs zerballern Sie das Glas einfach.



BITTE LÄCHELN! Die Comic-Charaktere sehen unglaublich lustig und gleichzeitig aus, auch dank Westkas selbst entwickelter Bumpmapping-Technik.

Denken oder draufhauen – im Action-Genre macht das den Unterschied zwischen Ego-Shooter und Action-Adventure aus. Warum eigentlich nicht beide Elemente in einem Spiel vereinen? Das hat sich wohl Westka-Entwicklungsleiter Thomas Schäfer gefragt – und schon war die Idee zu **Y-Project** geboren. PC Games hat das Actionspektakel in den Kölner Studios unter die Lupe genommen.

Erst die fördert zutage, dass sich die Ballerei nicht nur durch ihre beeindruckend detailreiche Grafik von der Konkurrenz absetzt, sondern mit Anleihen aus Action-Adventures, Rollenspielen und Taktik-Shootern zum innovativen Genremix heranreift. Auch wenn die Story nicht gerade einen Preis für Originalität gewinnt. In ferner Zukunft überrennen halbintelligente, blutdürstige Rieseninsekten eine Planetenkolonie der Menschen. Woher kommen die Krabbeltiere? Und wie wird man sie am besten wieder los? Das sind die Rätsel, vor denen Sie als futuristischer James-Bond-Verschnitt zu Anfang stehen. So gewöhnlich die Hintergrundgeschichte zunächst klingen mag, hält sie doch die eine oder andere Überraschung bereit: „Der Clou sind die beiden Fraktionen, die um die Macht in der Kolonie rivalisieren: Wissenschaftler und Militärs. Je nachdem, für welche Seite sich der Spieler entscheidet, läuft das Spiel anders ab.“ Thomas Schäfer bringt das wohl

herausragendste Feature von **Y-Project** auf den Punkt.

Im Spielverlauf versuchen beide Parteien immer wieder, Sie auf ihre Seite zu ziehen. Erst im letzten Akt müssen Sie Treue schwören, bis dahin können Sie vor jeder Mission

aufseiten der Militärs mehr Action, während Sie aufseiten der Wissenschaftler öfters mal die grauen Zellen bemühen müssen. Beispielsweise versperrt Ihnen einmal ein Ventilator den Weg durch einen Lüftungsschacht. Klemmen Sie den

Zwei Parteien versuchen, Sie für sich zu gewinnen. Vor jeder Mission können Sie die Fronten wechseln und so **zwei völlig unterschiedliche Spielwege** verfolgen.

die Fronten wechseln. Auch wenn sich die Aufträge hin und wieder ähneln, der Weg zum Ziel verläuft immer anders. Im wahrsten Sinne des Wortes: So haben die Gelehrten in einem Level einen Feuerlöscher im Arsenal, mit dem der Protagonist brennende Zugänge freilegt. Die Soldaten schalten Laserschranken ab, öffnen damit wiederum andere Tunnel. Generell erwartet Sie

Strom ab, kommen Sie zwar vorbei, können aber den Abgrund dahinter nicht überwinden. Dazu müssen Sie den Saft wieder anschalten, schnell unter dem Flügelrad hindurchrobben und sich dann vom Luftstrom über den Abgrund tragen lassen. Als Gelegenheitsrambo haben Ihnen die Leveldesigner an derselben Stelle keine Steine in den Weg gelegt – Sie flutschen automa-



KAMMERJÄGER Der Mutantenkäfer verabschiedet sich gleich in den Insektenhimmel.



ARBEITSTEILUNG

Zuerst fertigen Grafiker Zeichnungen an (oben), dann 3D-Modelle (Mitte) und schließlich die Texturen (unten).

tisch durch das Röhrensystem. Dafür warten hinter der nächsten Ecke allerdings ein paar unfreundliche Krabbelkäfer. Nicht nur die Rätsel und Wege, auch die Waffenarsenale der beiden Fraktionen sind verschieden. Klar, dass die Wummen der Krieger für gewöhnlich mehr Bumms haben. Die der Eierköpfe haben dafür andere Tricks auf Lager, zum Beispiel frieren sie ihre Opfer ein. Je länger Sie für eine Gruppe arbeiten, desto mehr Upgrades bekommen Sie für Ihre Knarre. Am Ende wird aus der 9-Millimeter-Pistole ein ausgewachsener Raketenwerfer. Nur wenn Sie öfter mal wechseln, kommen Sie in den Genuss der Vorteile beider Welten.

Ähnlich wie in einem Rollenspiel entwickelt sich auch Ihr Alter Ego im Lauf der Zeit weiter, wenn das Charaktersystem auch nicht so stark in den Vordergrund rückt. Neben den Missionen, die die Story weiterspinnen und rund 40 Stunden Spieldauer garantieren sollen, gibt es eine ganze Menge Subquests, die Ihnen mehr Erfahrung sichern. Anders als in den meisten Shooter-Kollegen schlagen Sie sich nicht linear von Level zu Level durch, sondern können jederzeit die verschiedenen Schauplätze besuchen. So besorgen Sie sich neue Aufträge, reden mit den Computercharakteren oder vergnügen sich mit einem der geplanten Mini-Spiele, etwa an einem Automaten in der Spielhalle.

Zwar besuchen Sie auch einige fremdartige Außenareale, die meiste Zeit werden Sie aber in der riesigen Hauptstadt der Kolonie verbringen. Die ragt, ähnlich wie das New York der Zukunft in **Das Fünfte Ele-**

ment, weit in den Himmel empor. Wobei an der finsternen, dem Verfall preisgegebenen Basis die Vergessenen und Verstoßenen in einer Welt voller Gewalt vegetieren, während in den schillernden Palästen weiter oben die Reichen und Schönen in Luxus schwelgen. Jeder einzelne der zig verschiedenen NPCs bekommt von den Grafikern ein individuelles Comic-Gesicht und Kleidung spendiert. Für die nötige Grafik-Power sorgt die neueste Version der **Unreal-Engine**, die die Codekünstler von Westka ständig weiter verfeinern und anpassen. Die Leveldesigner gehen beinahe schon verschwenderisch mit Polygonen um. Die genretypischen, rechteckigen Räume sind tabu, jede Wand ist mit hervorstehenden Bolzen, Trägern, Kabeln und hochauflösenden Texturen verschönert. Nur: Auch wenn die Technik imponiert, atmosphärisch können die Levels noch nicht ganz überzeugen. Irgendwie wirkt die Umgebung nicht wie aus einem Guss, sondern wie eine willkürliche Ansammlung von

3D-Objekten. Auch die Monsterinsekten sind wenig furchteinflößend. Wer hat Angst vor einem großen Marienkäfer? Allerdings hat Westka noch ein gutes Jahr Zeit, um die Kolonie zu dem beklemmenden Ort zu machen, den die Story verspricht. Zumindest bei den Gegnern scheinen die Grafiker auf dem richtigen Weg zu sein. Das deuten einige noch nicht veröffentlichte Konzeptzeichnungen an, die zudem noch eine spannende Wendung in der Geschichte vermuten lassen.



ERSTEINDRUCK

*Adventure, Rollenspiel, Ego-Shooter, zwei unterschiedliche Lösungswege, brillante Technik – das klingt, als müssten sich **Doom 3** und **Unreal 2** anstrengen. Allerdings sprechen mich persönlich – trotz der beeindruckenden Technik – weder die Monster noch die Atmosphäre an.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler Westka
Anbieter Noch nicht bekannt
Termin Sommer 2003

Wake up in slow motion...

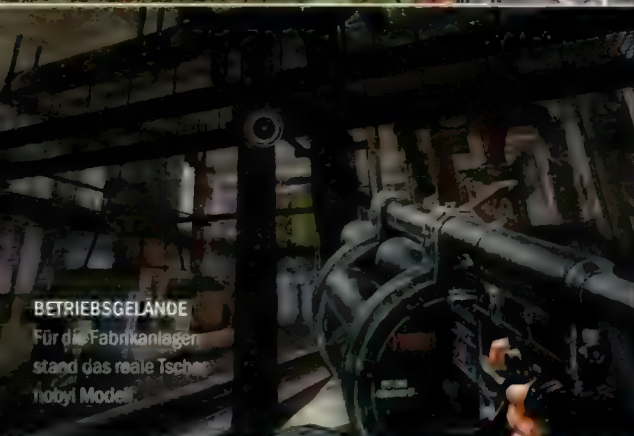
HOL DIR DEINE
GRATISPROBE:
www.axe.de



...end up in high speed.



TARNUNG HILFT Da die Mutanten auf Kontraste und Bewegungen reagieren, können sie mit guter Tarnung getäuscht werden.



BETRIEBSGELÄNDE Für die Fabrikanlagen stand das reale Tschernobyl Modell.



DETAILVERLIEBT Bis zu 10.000 Polygone werden für die Darstellung dieses jungen Mannes benötigt.

S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost

Wenn eine Gruppe junger Leute zu Forschungszwecken nach Tschernobyl reist, dann geschieht das nicht unbedingt im Namen der Wissenschaft.

Alexey Sytyanov und seine Kollegen haben sich ganz freiwillig in das Katastrophengebiet rund um den havarierten Atomreaktor begeben, um dort die Atmosphäre und die Architektur der Unglücksstelle kennen zu lernen. In S.T.A.L.K.E.R. ist der Reaktor ein zweites Mal explodiert und der Spieler, in der Rolle eines Spezialtruppführers, muss herausfinden, wie es dazu kommen konnte: Ein offensichtlich durchgedrehter Wissenschaftler nutzt die frei gewordene Radioaktivität, um mutierte Tiere und Menschen heranzüchten und für seine Zwecke zu nutzen. Verseuchte Gebiete, wertvolle Artefakte, tödliche Fallen und vieles mehr erwarten den mit Spielgeld arg knapp ausgestatteten Söldner, der sein Team selber mit ordentlichen Waffen versorgen muss. Ähnlich einem Rollenspiel trifft er in den Geisterstädten auf starrköpfige Bewohner, die jedoch gegen Bares oder Artefakte wertvolle Informationen und Waffen herausrücken.

S.T.A.L.K.E.R. gehört zu der neuen Generation der Ego-Shooter, die auf der diesjährigen E3 für Furore sorgten. Mit rund 100.000 Polygonen je Bild, Bump-Maps auf Gesichtern und Bodenflächen sowie diffusen Lichtquellen stellt auch die X-Ray-Engine alle derzeit gebräuchlichen Grafik-Engines in den Schatten. 20 Quadratkilometer Landschaften, die Stadt Prypjat mit all ihren verlassen Häusern und verrosteten, aber fahrbereiten Autos, Boote und Hubschrauber bilden den Schauplatz von S.T.A.L.K.E.R.. Hier begibt sich der Spieler auf die Suche nach den Mutanten und dem Wissenschaftler, die jeweils mit bis zu 10.000 Polygonen detailverliebt darge-

stellt werden. Auch die bis zu 15 Teammitglieder, die mit einfachen Maus- und Tastenbefehlen durch die Lande dirigiert werden, sehen ähnlich realistisch aus. Da Gleiches auch für die Landschaften gilt, macht sich schnell eine beklemmende Atmosphäre breit. Umso erschreckender ist es, wenn man tatsächlich einem der relativ wenigen Gegner gegenübersteht. Da sie sehen, hören und per Telepathie Verstärkung anfordern können, ist man stets auf vorsichtiges Voranpirschen bedacht – eine Dauerbelastung für die Nerven.



ERSTEINDRUCK

Dass S.T.A.L.K.E.R. gut aussieht, belegt das Video auf der Heft-CD. Dass es sich gut spielt, hat sich auf der E3 gezeigt. Dafür, dass der 3D-Shooter auch inhaltlich überzeugen kann, wollen die Entwickler ein ganzes Jahr lang arbeiten. Ich wünsche gutes Gelingen. HARALD WAGNER

Entwickler..... GSC Game World
Anbieter Russobit
Termin..... Oktober 2003

Cold Zero



BALLERMANN Im stilvollen Matrix-Ledermantel böse Buben zu beschleichen, macht richtig Laune.



FEUER FREI Die Explosionen sehen klasse aus. Die frei dreh- und zoombare Kamera lässt Sie jederzeit den Überblick behalten.



GEBÜCKT In vielen Einsätzen lohnt sich ein vorsichtiges Vorgehen – wer immer mit dem Kopf durch die Wand will, verliert schnell.

Die Gentechnik mutiert mitunter zum kuriosen Spielplatz für fantasiebegabte Biologen. Man kann lustige zweiköpfige Schafe damit machen. **Und in Dragos Action-Adventure kann man damit die Welt vernichten.**

Hollywood hat den Marktwert des brisanten Themas schon vor ein paar Jahren entdeckt. Damals ballerte jeder Action-Held von hier bis Timbuktu auf Klone und auf Terroristen – vorzugsweise auf Klon-Terroristen. Was in der Traumfabrik schon wieder out ist, bekommt mit **Cold Zero** auf dem PC neuen Schwung. Dabei hat Protagonist John McAffrey mit Biologie eigentlich herzlich wenig am Hut. Der ehemalige Scharfschütze einer Anti-Terror-Einheit betreibt seine eigene Sicherheitsfirma und erledigt auch schon mal den einen oder anderen Job für die örtliche Mafia. Einer davon führt ihn in die Labors von BioResearch, in denen er einen gefährlichen Virus klauen soll. Und jetzt raten Sie mal, wer da ebenfalls noch vorbeischaud und ein kleines Blutbad anrichtet? Terroristen natürlich. Auf der Suche nach den Hintermännern des Anschlags steuern Sie einen wütenden McAffrey durch die isometrische Landschaft – die Grafik erinnert ein wenig an **Neverwinter Nights**. Rollenspiel-Anleihen lassen sich auch in den 16 Missionen erkennen: Stupides Geballer führt selten zum Ziel. Stattdessen schleichen Sie an Wachposten vorbei, sammeln Gegenstände auf und verwalten diese in einem umfangreichen Inventar. Kommt es zu einem Schusswechsel, kann sich Anti-Held McAffrey eines gut sortierten Waffenarsenals mit über 100 verschiedenen Wummen und Messern gewiss sein. Viele Spielsituationen bieten unterschiedliche Lösungswege. Wenn Sie in ein schwer bewachtes Gebäude eindringen wollen, können Sie sich natürlich mühsam den Weg freifeuern – alternativ wäre

der stilvolle Einbruch durch die Hintertür ebenfalls möglich. Den vollen Überblick behalten Sie dank der frei drehbaren Kamera in jeder noch so vertrackten Lage. Die ermöglicht Ihnen auch das minutiöse Planen zu Beginn jedes Spielabschnitts – **Commandos 2** lässt grüßen. Drago Entertainment legt viel Wert auf Atmosphäre – die Schauplätze sollen eine Mischung aus **Lethal Weapon** und **Mission: Impossible** darstellen. Das – und natürlich die Gentechnik-Thematik – würde auch einen tollen Film abgeben. Ob Arnie PC Games liest?

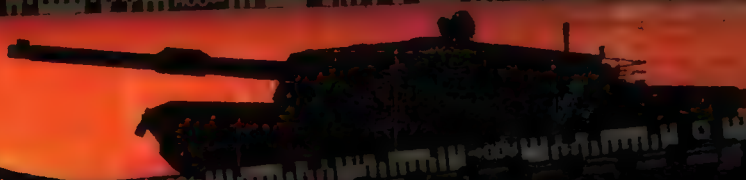
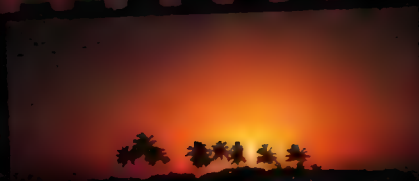


*Code Zero hat zweifellos einiges an Potenzial. Wenn die Story nicht zu tief ins Klischeehafte abdriftet und der Spieler in dem ganzen Genre-Durcheinander den Überblick behält, könnte daraus ein **Deus Ex** für Freunde der isometrischen Perspektive werden.*

JOCHEN GEBAUER

Entwickler..... Drago Entertainment
Anbieter Jowood
Termin September 2002

OPERATION FLASHPOINT™ RESISTANCE



**YOUR MISSION:
RESISTANCE!**



Die Grundausbildung ist gelaufen.
Jetzt kommt der Härtestest.

**PC
CD
ROM**

Russische Truppen haben die Insel Nogovo in ihre Gewalt gebracht. Als Ex-Special-Forces Kämpfer Victor Troska kennst du nur ein Ziel: Widerstand. Verbünde dich mit Inselbewohnern, beschaffe dir Waffen und Fahrzeuge und schlage dann geschickt und gnadenlos zurück. Dieses Add-On enthält ALLES was Besitzer von Operation Flashpoint brauchen: Eine komplett neue Kampagne, zahlreiche Single- und Multiplayer-Missionen, neue Ausrüstung, hochauflösende Texturen und riesige Industriegebäude. Die verbesserte Multiplayer-Engine mit Linux-Support macht Mehrspieler-Partien so schnell und einfach wie noch nie!

Codemasters

GENIUS AT PLAY

www.codemasters.com

ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures

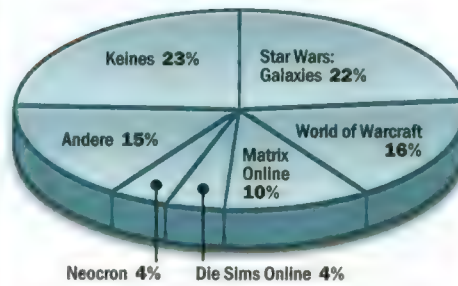
Syberia

Adventure-Fans hatten in den letzten Monaten wenig zu lachen – mit **Syberia** könnte sich das ändern. Das klassische Abenteuerspiel von Microids rund um die attraktive Anwältin Kate Walker lockt mit einer interessanten Story, wunderschönen Grafiken im **Myst**-Stil und traditionellen Rätseln. Auf der Suche nach einem verschwundenen Erben einer Spielzeugfabrik stellt sich heraus, dass der Bursche allen Grund hatte, sich auf und davon zu machen, und Kate schlägt es an die abgefahrensten Orte. Wer sich selbst ein Bild von **Syberia** machen will, testet die Demo-Version auf der Cover-CD. Ein ausführlicher Test folgt in PC Games 09/2002.



Star Wars macht das Rennen

Für welches Online-Rollenspiel könnten Sie sich am ehesten begeistern?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Sea Dogs 2

Mit **Sea Dogs 2** erhöhen die Morrowind-Macher von Bethesda die Rollenspiel-Anteile gegenüber dem Vorgänger. Als Pirat machen Sie die Karibik unsicher, steuern 30 historisch akkurate Schiffe, laufen in der Verfolger-Ansicht durch tropische Dörfer und lösen Mini-Quests. Im Gegensatz zum ersten Teil sind Sie nun nicht immer alleine unterwegs, sondern können sogar eine Party bilden. Besonders beeindruckend: die tollen Wassereffekte, die während eines Sturms sogar schönere Wellen schlagen als im hauseigenen **Morrowind**.



Morrowind-Patch

Der erste Patch zu Bethesdas Rollenspiel-Kracher befindet sich in der Beta-Phase und sollte bei Erscheinen dieser Ausgabe zum Download bereitstehen. Nähere Informationen und eine Liste der mit dem Patch behobenen Bugs finden Sie auf www.pcgames.de.

Runaway

Im Westen kaum Neues: Das sehnlich erwartete Adventure **Runaway** hat immer noch keinen Vertrieb gefunden. In einem Interview ließen die Entwickler jetzt aber verlauten, dass die Fans die Hoffnung noch nicht aufgeben sollen. Ein Indiz für eine baldige Veröffentlichung? Wir bleiben am Ball.

Earth & Beyond

Das Weltraum-Action-Rollenspiel-Strategie-Gemisch von Westwood befindet sich gerade in der heißen Beta-Phase und eine Teilnahme ist immer noch möglich. Einfach das Formular auf www.earthandbeyond.com ausfüllen und bald könnten Sie schon den ersten Raumgleiter Ihr Eigen nennen.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

- Gothic 2**
Rollenspiel | Oktober 2002
Jowood
- Neverwinter Nights**
Rollenspiel | Erschienen
Infogrames
- Baphomets Fluch 3**
Adventure | August 2003
Revolution
- Morrowind (dt.)**
Rollenspiel | August 2002
Ubi Soft
- Knights of the Old Republic**
Rollenspiel | März 2003
Lucas Arts
- World of Warcraft**
Online-Rollenspiel | Nov. 2003
Vivendi-Universal
- Star Wars: Galaxies**
Online-Rollenspiel | Okt. 2002
Lucas Arts
- Full Throttle 2**
Adventure | 2003
Lucas Arts
- Icwind Dale 2**
Rollenspiel | August 2002
Virgin Interactive
- Arx Fatalis**
Rollenspiel | Erhältlich
Jowood

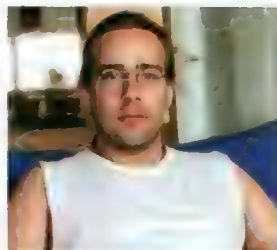
Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

GOTHIC 2

„Wir erfüllen fast alle Wünsche“

PC Games: Kannst du uns ein Beispiel für die neue KI nennen?

Hodges: „Du kommst in ein Haus, in dem eine Frau den Boden fegt, und fängst an, Sachen aufzusammeln. Die herbeigerufenen Wachen schlägst du nieder. Ein paar Missionen weiter triffst du Lord Andre, einen der wichtigsten Stadtbewohner. Du bewirbst dich bei ihm für die Stadtwache, doch Lord Andre spricht: „Du musst der Neue sein, der hier in der Stadt Ärger macht. Du wirst des Diebstahls bezichtigt! Es gibt Zeugen!“ Wenn du Wiedergutmachung zahlst, wird dein Ruf wieder reingewaschen.“



MICHAEL „MIKE“ HODGES ist Chefentwickler bei Piranha Bytes.

Wenn du nicht genug Gold hast, zahlst du später. Wenn man bei Straftaten erwischt wird, kann es durchaus passieren, dass die Leute nicht mehr mit dir reden oder dich gar erpressen.“

PC Games: Welche Wünsche der Fans werden umgesetzt?

Hodges: „Fast alle. Wir haben uns zuerst zusammengesetzt und uns überlegt, wie wir **Gothic** verbessern wollen. Danach haben wir uns die Wunschlisten in den Internet-Foren genauer angeschaut – und es gab eine neunzigprozentige Deckung der beiden Listen. Die einzigen beiden größeren Punkte, die nicht reinkommen werden, sind eine Beschränkung des Inventars und der Schilder-Kampf. Der hätte einen zu großen Einschnitt in das Kampfsystem bedeutet.“

Star Wars: Knights of the Old Republic



DETAILLIERT Die Modelle der NPCs und Spielecharaktere sehen bereits jetzt – drei Vierteljahr vor Erscheinen – erstklassig aus.



LICHTBLICK Ein echter Jedi geht natürlich nie ohne sein Lichtschwert aus dem Haus. Während der Kämpfe können Sie viele verschiedene Schlagkombinationen einsetzen.

Die alte Republik kennen Star-Wars-Fans nur vom Hörensagen – endlich dürfen Sie selbst zurück in die Zeit reisen, in der damals alles begann.



WELTRAUM-GEBALLER Das Rollenspiel-Geschehen wird immer wieder durch actionreiche Zwischeneinlagen aufgelockert. Hier machen wir Jagd auf einen Tie-Fighter.

Fünf Filme, Regale voller Bücher und kistenweise Action-Figuren – aber noch kein Rollenspiel. Dabei bietet sich die unglaublich detailliert ausgearbeitete Welt von **Star Wars** doch gerade für dieses Genre an. Hat wohl endlich auch George Lucas gemerkt und schickt neben dem Online-Rollenspiel **Galaxies** nun das auf Solo-Spieler zugeschnittene **Knights of the Old Republic** ins Rennen. Die Entwicklung übernehmen die **Baldur's Gate**-Macher von Bioware – sicher keine schlechte Wahl, denn die Kanadier haben mit **Neverwinter Nights** erst wieder bewiesen, dass sie wirklich was von ihrem Job verstehen (siehe Test ab Seite 94). Die Handlung von **Knights of the Old Republic** spielt 4.000 Jahre vor dem ersten Auftauchen von Luke Skywalker, Han Solo und Co. Im Mittelpunkt der nicht-linearen Storyline steht der bislang größte Konflikt zwischen den guten Jedi und den bösen Sith. Ihre aus bis zu drei Charakteren bestehende Party rekrutiert sich aus exotischen Klassen wie Schmuggler, Kopfgeldjäger oder Glücksspieler. Leider schweigt sich Bioware bislang zu weiteren Details über den Plot aus, sicher ist jedoch, dass es Sie im weiteren Spielverlauf auf vertraute Planeten wie Tatooine verschlagen wird und dass Sie auf beiden Seiten der Konfliktparteien einen unterschiedlichen Handlungsablauf erleben werden. Die Kämpfe erfolgen in Echtzeit, dürfen aber jederzeit pausiert werden und lassen eine ganze Reihe von herrlich animierten Spezialangriffen zum Einsatz kommen – selbst Duelle mit dem Lichtschwert

wird es geben. Die Bandbreite an Gegnern ist groß: Kampfdroiden, Aliens und natürlich Jedis, die sich der dunklen Seite der Macht verschrieben haben, gehören zu Ihren Widersachern. Apropos Jedi: Ein **Star Wars**-Spiel ohne die besonderen Jedi-Kräfte wäre langweilig und aus diesem Grund dürfen Sie Ihre Feinde auch mit den beliebten Würgegriffen und telekinetischen Stößen beharken. Das Geschehen spielt sich – ähnlich wie bei **Gothic** – aus der Verfolgerperspektive ab, die detaillierten Charaktermodelle sehen bereits jetzt hervorragend aus.



ERSTEINDRUCK

Wurde aber auch Zeit! Ein Rollenspiel im **Star Wars**-Universum und dann noch von den **Baldur's Gate**-Entwicklern, das kann doch gar nicht schief gehen. Obwohl mich die Geheimniskrämerei von Bioware schon ein wenig verblüfft. JOCHEN GEBAUER

Entwickler Bioware
Anbieter Electronic Arts
Termin März 2003



ZANZARAH

DAS VERBORGENE PORTAL

ENTFÜHRE AMY AUS IHREM EINTÖNIGEN LEBEN
HINEIN IN EINE FANTASY-WELT VOLLER MAGIE,
ABENTEUER UND SPANNENDER KÄMPFE.

Erforsche das Reich der Feen und Kobolde,
nutze Amys stetig steigende Macht und begegne
den Fabel-Wesen von Zanzarah. Jenen Wesen,
die für dich magische Duelle austragen werden
gegen Kobolde, Elfen und feindlich gesinnte
Druiden, damit du dein wichtigstes Ziel verfolgen
kannst: die Vereinigung zweier Welten die
schon einmal miteinander verbunden waren.

SAMMLE UND TRAINIERE DEINE FEEN
FÜR ACTIONGELADENE KÄMPFE



DUTZENDE SPELLS
UND ÜBER 70 MAGISCHE
WESEN ERWARTEN DICH



ENTDECKE MÄRCHENHAFTES LANDSCHAFTEN
UNTERMALT VON STIMMUNGSVOLLER MUSIK



FUNATICS
DEVELOPMENT
phenomedia

WWW.FUNATICS.DE

WWW.ZANZARAH.COM

WWW.THQ.DE

© 2003 FUNATICS DEVELOPMENT GMBH. ALL RIGHTS RESERVED. EXCLUSIVELY LICENSED
TO AND DEVELOPED BY THQ INC. AND ITS SUBSIDIARIES. THQ AND ITS LOGOS
AND TRADEMARKS ARE OR REGISTERED TRADEMARKS OF THQ INC. ALL RIGHTS RESERVED.

THQ



Ultimate Racing Technology

RACING HAS EVOLVED
WE'VE BEEN WAITING FOR TECHNOLOGY TO CATCH UP

THQ

XBOX

PC
CD-ROM

MotoGP™ and © 2002 Deneb Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, marks, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Deneb Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of Virgin Games Ltd. in the United Kingdom and other countries and are used under license from Virgin Games Ltd. All Rights Reserved.

SPORT

Sportspiele | Rennspiele | Simulationen



Crazy Taxi

Der endgültige Erscheinungstermin des Action-Rennspiels steht fest: Ende Juli soll die Konsolen-Umsetzung bei uns in den Läden stehen. Sie übernehmen einen von vier Taxifahrern und müssen Ihre mutigen Fahrgäste so schnell wie möglich von Punkt A nach Punkt B bringen - ähnlich wie in GTA 3. Jede Menge Abkürzungen und Alternativrouten sorgen dafür, dass Sie in der nachgebauten Metropole immer wieder Neues entdecken. Dazu gehören auch jede Menge Minispiele (meist Fahrübungen wie Slalom, Sprung oder kontrolliertes Drifting), die wohlthuende Pausen vom atemberaubenden Spieltempo erlauben.



Rallisport Challenge



Microsofts Rennspiel **Rallisport Challenge** ist das erste Spiel, das von Xbox auf PC umgesetzt wird. Spektakuläre Drifts, Überholmanöver und Blechschäden sind in dem arcadelastigen Spiel an der Tagesordnung. Unter den 29 lizenzierten Autos finden sich neben aktuellen Modellen wie Peugeot 206, Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer, Opel Astra, Ford Focus und VW Beetle auch Klassiker wie der Audi Quattro. Die 48 sehr gut gestalteten Strecken sind abwechslungsreich, führen durch Wüsten, Schneelandschaften oder über Asphaltstraßen und können auch grafisch überzeugen: Detaillierte Texturen und Häuser, Bäume sowie Absperrungen am Streckenrand sorgen für eine realistische Spielumgebung. Die Veröffentlichung ist für Dezember geplant.

Total Immersion Racing

Lange war es still um World Sports Cars, jetzt tauchte der Titel mit neuem Namen wieder auf: **Total Immersion Racing** soll nun Ende des Jahres erscheinen und ein einmaligen Feature besitzen: Die Gegner werden mit „Gedächtnis“ und Persönlichkeit versehen, die sich auf den Fahrstil auswirken. Sie selbst übernehmen im Karrieremodus einen Nachwuchspiloten und müssen sich zum Meister in allen Klassen hocharbeiten. Mit 18 Originalfahrzeugen gehen Sie unter anderem in Monza und auf dem Hockenheimring an den Start.



Gepflegt einlochen

Codemasters kündigte mit **World Championship Snooker 2003** einen neuen Teil seiner Billard-Simulation für Dezember an. Die im Vorgänger bereits exzellente Physik-Engine wurde laut Entwickler verbessert und garantiert realistischere Kugelbewegungen.

Iginla auf NHL 2003-Packung

Jarome Iginla von den Calgary Flames wird die Packung von **NHL 2003** zieren. Iginla, selbst bekennender Fan der NHL-Serie, erzielte in seiner bisherigen Laufbahn 174 Tore, gab 189 Vorlagen und erhielt diverse Auszeichnungen für seine exzellenten Leistungen.

Kart-Meisterschaft im Netz

Anlässlich der Veröffentlichung des Rennspiels **Michael Schumacher Racing World - Kart 2002** eröffnete Jowood eine Website zum Spiel. Unter www.msrracingworld.de finden Sie News und Downloads und dürfen Ihre Zeiten mit denen anderer Piloten vergleichen.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

- 1 **Need for Speed: Hot Pursuit 2**
Rennspiel | Oktober 2002
Electronic Arts
- 2 **FIFA 2003**
Fußball-Simulation | Nov. 2002
Electronic Arts
- 3 **Colin McRae Rally 3**
Rallye-Simulation | August 2002
Codemasters
- 4 **DTM Race Driver**
Rennspiel | Juni 2002
Codemasters
- 5 **Grand Prix 4**
F1-Simulation | Juni 2002
Infogrames
- 6 **NHL 2003**
Eishockey-Simulation | Okt. 2002
Electronic Arts
- 7 **NBA Live 2003**
Basketball-Simulation | Dez. 2002
Electronic Arts
- 8 **Crazy Taxi**
Action-Rennspiel | Juli 2002
Empire Interactive
- 9 **Mercedes-Benz World Racing**
Rennspiel | September 2002
Synetic
- 10 **F1 Racing Championship 2**
F1-Simulation | Oktober 2002
Ubi Soft

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Need for Speed: Hot Pursuit 2



BODENSTÄNDIG Das klassische Wettrennen um Positionen und Platzierungen ist natürlich auch dabei. Macht auf bis zu 15 Kilometer langen Strecken ja auch erst richtig Spaß.



TRAUMHAFT Die Landschaften der einzelnen Strecken sehen mitunter so hübsch aus, dass sie fast schon wieder unrealistisch wirken.

Cooler Muscle-Cars
und heiße Verfol-
gungsrennen - bei
Hot Pursuit 2
wird sogar Ober-
Macho Magnum
neidisch.



KRIMINELL Wenn Sie ein Polizeifahrzeug aus dieser Nähe begutachten können, sitzen Sie schon so gut wie hinter Gittern - behalten Sie es lieber im Rückspiegel.

Wer würde nicht lieber mit einem Lamborghini Murcielago über den Freeway brettern und Spielverderber wie die Polizei notfalls in den Straßengraben schubsen, anstatt mit Mamas Polo über bundesdeutsche Autobahnen zu tuckern? **Hot Pursuit 2** eröffnet Ihnen diese Möglichkeit - und zwar so schön, schnell und aufregend wie nie zuvor. Mehr als 20 stylische Sportwagen stehen im Fuhrpark des mittlerweile sechsten **Need for Speed**-Teils, darunter der Porsche 911 Turbo, der Mercedes CL55, der Opel Speedster, der Lotus Elise und der Lamborghini Diablo. Austoben dürfen Sie sich mit der geballten PS-Power auf zwei dutzend Rennstrecken, die Sie durch dicht befahrene Städte, malerische Berglandschaften und tropische Wälder führen. Da darf natürlich ein Karrieremodus nicht fehlen, und der von **Hot Pursuit 2** kann sich sehen lassen: Nach und nach schalten Sie über ein weit verzweigtes Missionen-System neue Strecken, Autos und Wagen-Upgrades (wie zum Beispiel stärkere Motoren) frei. Natürlich können Sie alternativ auch die einfache Meisterschaft oder ein Verfolgungsrennen gegen die Polizei absolvieren; auf Wunsch schlüpfen Sie sogar in die Rolle eines Cops und jagen Verkehrsrowdys. Gerade bei den Duellen mit den Gesetzeshütern haben sich die Entwickler viel Mühe gegeben. Ähnlich wie in einem Ego-Shooter haben sowohl Sie als auch der Polizeiwagen eine Energie-Leiste. Klebt der Cop nahe an Ihrem Hinterrad - wie Sie mit einem Blick auf das Radar am linken Bildschirmrand erkennen können -, sinkt Ihre Energie,

hängen Sie den Kerl ab, sinkt seine und er wird bald die Verfolgung abbrechen. Wenn Sie erwischt werden, ist die Mission übrigens gelaufen; Strafzettel wie im Vorgänger gibt es nicht mehr - die Polizei ist schließlich nicht ganz blöd. Dynamische Lichteffekte, Reflexionen in Echtzeit, animierte Fahrer und realistische Wettereffekte machen die Rennen zu einem Augenschmaus. Für die angemessenen coolen Musikuntermalungen hat man übrigens ein paar bekannte Namen verpflichtet - Uncle Cracker ist nur einer davon.

JOCHEN GEBAUER



Hot Pursuit 2 ist schnell, unkompliziert und sieht richtig gut aus. Leider waren noch lange nicht alle Autos und Strecken vernünftig spielbar - da haben die Entwickler noch eine Menge Arbeit vor sich. Aber das, was spielbar ist, macht einfach riesig Laune.

JOCHEN GEBAUER

Entwickler EA Games
Anbieter Electronic Arts
Termin Oktober 2002

PC
CD
ROM



"An official product of the 2001 FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Ltd."



NOTHING GETS CLOSER



Du schaust hektisch in den Außenspiegel. Deine Position ist gefährdet. Du gehst gefährlich schnell in die Kurven. Kannst Du Deine Geschwindigkeit halten? Behältst Du die Nerven? Ist der Druck zu groß? Erlebe Grand Prix 4.

GEOFF CRAMMOND'S

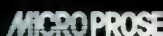
GRAND PRIX 4



© 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.



© 2002 Simerov Limited. © 2002 Geoff Crammond. All rights reserved. This product incorporates racing simulation technology exclusively licensed to Infogrames Interactive Inc. by Simerov.



www.grandprixgames.com



ALLE FAHRER, ALLE RENNEN, DIE GANZE SPANNUNG DER SAISON 2002.

IN DIESEM AUGENBLICK UNKONZENTRIERT,
UND DEM RENNEN ENDET HIER



© 2001 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten.
EA Sports ist eine eingetragte Marke von EA Sports.
EA Sports ist eine eingetragte Marke von EA Sports.
EA Sports ist eine eingetragte Marke von EA Sports.

PC CD-ROM



PlayStation.2



89%



Ausgabe 07/2002

87%



Ausgabe 07/2002

90%



www.electronicarts.de

INTERNET & COMPUTER

com!online

NEU! Jetzt am Kiosk

■ Jetzt mit 2 Gratis-CD-ROMs!

15 Vollversionen, darunter Netobjects Fusion 3, WSKA Zoner Draw 3.

Außerdem: 60 Top-Programme, u. a. Netscape 7, Mozilla 1, Adobe Golive 6, XP-Tuning- und Scan-Tools, Antiviren-Software und vieles mehr

■ Homebanking:

In 15 Minuten zum eigenen Online-Konto, die 15 häufigsten Fragen, die 15 wichtigsten Sicherheits-Tipps

■ Großes Special:

Fotos ins Netz, 9 Scanner im großen Vergleichstest, Ratgeber: So scannen Sie richtig, HomeP@ge-Workshop: Fertige Templates für Ihre Urlaubsseite

■ Providertest, Teil 3:

„Dreikampf“ AOL, T-Online, Tiscali

■ Außerdem:

32 Seiten HomeP@ge Magazin mit den besten Tipps & Tricks zum Homepage-Bau, die besten Websites, Hot-Shopping-Tipps für jeden Geldbeutel, exklusive Interviews, Top-Events und aktuelle Trends rund ums Web-Entertainment



nur € 2,95
mit 2 CD-ROMs

Jetzt anfordern!

2 Ausgaben kostenlos unter www.com-online.de

DIE ICONS



Ab 18 Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.



Video Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!



Patch Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler Macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.



Online Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht: Bugs Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



Tools Auf der CD/DVD befinden sich nützliche Software, Karten oder Editoren.



Exklusiv Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.



PC-Games-Award und Hardware-Award Besonders gute Spiele und erstklassiges PC-Zubehör würdigen wir mit dem PC Games- und dem Hardware-Award. Der PC Games-Award wird wertungsunabhängig verliehen. Für das beste getestete Spiel der Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats“-Award. Das technisch beste Hardware-Angebot bekommt den Testsieger-Award verliehen; daneben küren wir einen Preis-Leistungs-Sieger.



Classics Spiele werden nach einiger Zeit im Preis gesenkt – meist unter die „magische Grenze“ 25 Euro. Damit Sie keine dieser Perlen verpassen, stellen wir sie erneut vor. Auch Special Editions oder Bundles sind mit dem Classics-Symbol gekennzeichnet und haben einen roten Bewertungskasten.

So testen wir

Gut beraten mit PC Games: Hinweis-Symbole und Wertungskasten helfen bei der Kaufentscheidung.

TESTCENTER

Prozessor-Geschwindigkeit

Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Voltton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Voltton Grün).

Arbeitsspeicher Haben Sie ausreichend Hauptspeicher, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität zu spielen?

Grafik-Chip-Klassen Mit welcher Spielperformance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Ob Sie eine Low-Cost-, Standard-, High-End- oder Luxus-Grafikkarte besitzen, können Sie in nebenstehender Tabelle feststellen.

Pro & Contra Die positiven und negativen Punkte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind.

Empfehlung Hier gibt die Redaktion nicht nur direkte Genre-Konkurrenten an, sondern auch Spiele mit gleicher Thematik oder Atmosphäre.

TESTURTEIL GTA 3

ENTWICKLER

Rockstar Games

ANBIETER

Take 2 Interac.

PREIS

Ca. € 40,-

TERMIN

Erhältlich

USK

Ab 18 Jahren

SPRACHE

Dt. Untertitel

ZIELGRUPPE

Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD

Eine Stufe: Schwierig

MEHRSPIELER

Einzel-PC: 1

Netzwerk: -

Internet: -

1 Sp./Packung

TESTCENTER

Prozessor in Megahertz:

700 1000 2000

Arbeitsspeicher:

64 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:

High-End Luxus

PRO & CONTRA

- Realistisch simulierte Großstadt
- Sehr großer Umfang
- Passende Musikunterhaltung
- Einzigartiger Genre-Mix
- Beschränkte Speicherfunktion

GRAFIK

86%

SOUND

90%

STEUERUNG

82%

ATMOSPHÄRE

91%

SPIELDESIGN

89%

MEHRSPIELER

1 2 3 4 5

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie DRIVER oder GRAND THEFT AUTO 2 mochten.

89

USK Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

ZIELGRUPPE Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieliefe.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung? Gibt es keine Einstellungsmöglichkeiten, wird der Schwierigkeitsgrad konkret angegeben.

EINTEILUNG DER GRAFIK-CHIP-KLASSEN

Low-Cost-Klasse

Matrox Millennium 500/550
Nvidia RivaTNT2 Ultra
Nvidia GeForce256
Nvidia GeForce2 MX
Nvidia GeForce2 MX-400
Nvidia GeForce2 MX-200
Nvidia GeForce4 MX-420
STM Kryo 1

High-End-Klasse

ATI Radeon 8500
ATI Radeon 8500 LE
Nvidia GeForce3
Nvidia GeForce3 Ti-200
Nvidia GeForce3 Ti-500
Nvidia GeForce4 Ti-4200

Standard-Klasse

3dfx Voodoo 5 5500+
ATI Radeon
ATI Radeon 32
ATI Radeon 7500
ATI Radeon 7500 LE
Nvidia GeForce2 Ti
Nvidia GeForce2 GTS Pro
Nvidia GeForce4 MX-440
Nvidia GeForce4 MX-460
STM Kryo 2

Luxus-Klasse

Nvidia GeForce4 Ti-4400
Nvidia GeForce4 Ti-4600

*Keine Treiber-Unterstützung mehr
Stand: Juni 2002

Die PC-Games-Wertungen im Einzelnen:

PC Games stuft Spiele auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten ein. So können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Rennspiele) direkt miteinander vergleichen.

> 90%

Darüber spricht die Welt: Dieses Spiel definiert neue Qualitätsmaßstäbe für seine Gattung. Ein Spaßgarant mit tadelloser Aufmachung, fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad und präziser Steuerung, der meist auch im Netzwerk oder online schnell zum Favoriten wird. Wenn Sie Titel dieses Genres gerne spielen, müssen Sie hier zugreifen.

> 80%

Ausgezeichnetes Spiel, das wir Fans des Genres zum Kauf empfehlen: Grafik, Sound und Spieldesign genügen höchsten Ansprüchen, das Gesamtpaket ist stimmig.

> 70%

Die zweite Liga: gute Qualität, allerdings gibt es bessere Alternativen. Wären die vielen kleinen Mängel ausgemerzt worden, hätte es für eine höhere Wertung und damit für eine Empfehlung gereicht.

> 60%

Hier wurde „gut gemeint“ mit „gut gemacht“ verwechselt: Entweder enttäuscht die Technik oder das Spieldesign weist Schnitzer auf. Sie verpassen nichts.

> 50%

Gerade noch ausreichend: Auffällige technische Mängel oder ein langweiliger Spielablauf werden Sie enttäuschen.

< 50%

Diesen spielerischen Reinfall werden Sie bitterlich bereuen: Damit werfen Sie Ihr Geld garantiert zum Fenster hinaus.

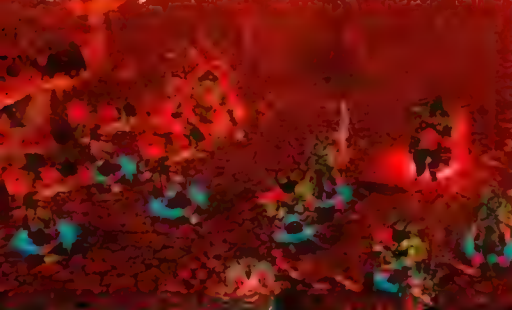
ACHTUNG: Die Wertungen werden unabhängig vom Verkaufspreis vergeben. Grund: Die Preise schwanken je nach Region, Anbieter und Wettbewerbssituation vor Ort erheblich.



Warc

Erfahrungspunkte sammeln, Fähigkeiten trainieren, Quests lösen: Ist Warcraft 3 überhaupt noch ein Echtzeit-Strategie-spiel? Ja, und was für eines!

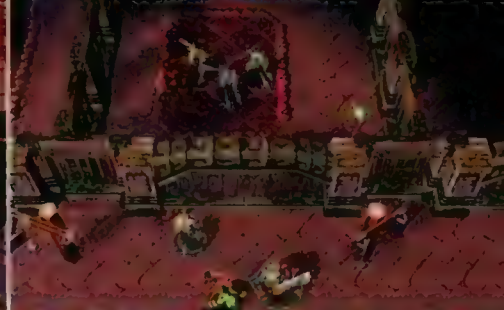
So spielt sich eine Rollenspiel-Mission



WIE IN DUNGEON SIEGE Orks betreten eine Höhle. Es gibt keine Möglichkeit, eine Basis aufzubauen. Ziel: das Orakel finden.



KISTENGEHEIMNIS In vielen Kisten, die Sie kaputtschlagen dürfen, sind nützliche Gegenstände versteckt. Etwa diese Rolle der Heilung.



FLUCHT Hinter dem Gitter warten gefangene Speerträger auf ihre Befreiung. Wer sie rettet, bekommt ihre Unterstützung.

raft 3

Schmaler Kopf, blonde Mähne und markante Nase. Sein leicht arrogant angehauchter Lieblingsspruch: „Eine Verbeugung ist unnötig.“ Die Rede ist von Prinz Arthas, einem Jüngling wie Anakin Skywalker aus Episode 2: entschlossen zwar, aber noch grün hinter den Oh-

ren. Sie führen den angehenden König zu Beginn des Spiels in die Schlacht gegen Orks und erleben, wie ein Happyend in weite Ferne rückt. Erste Erfolge steigen dem Helden zu Kopf, am Ende führen Sie Krieg, bei dem die Grenzen zwischen Gut und Böse verschwimmen. Der Verzicht auf Schwarzweißma-



QUEST Der Drache bewacht ein Amulett. Sie brauchen es für die Statue rechts im Bild, um einen Durchgang zu öffnen.

UMWEG Ihr Ziel: der Edelstein. Ihr Problem: viele Gegner. Ihre Lösung: eine Bodenplatte, die eine Falle auslöst, die die Gegner tötet.

LETZTE HÜRDE Eine Tür versperrt den Weg zum Orakel. Ein Golem hat den Schlüssel, Sie müssen ihn besiegen. Auftrag erledigt!

STURM UND DRANG Die Untoten müssen die Stellung halten, während die Menschen nach vorne drängen und Eisstürme beschwören.

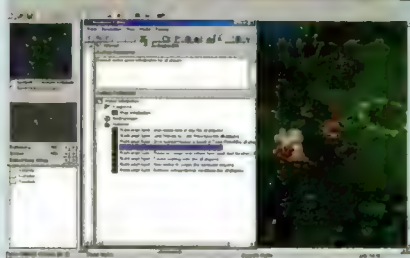
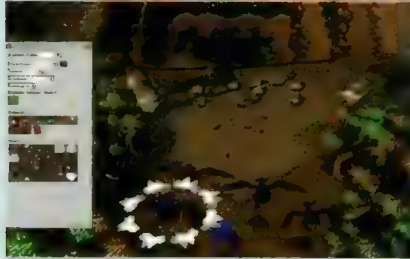
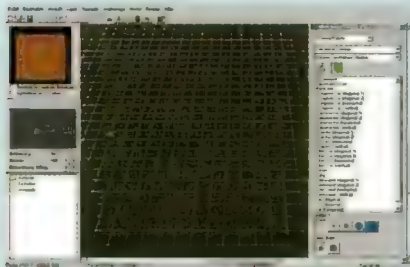


DIE ANDERE ART, ANZUKLÖPFEN
Die Untoten haben eine Vorratskammer verseucht. Zeit also, sie dem Erdboden gleichzumachen.



Der Editor

Der World-Editor von Warcraft 3 ist mächtig: Gelände verformen, Einheiten platzieren, das ist einfach. Schwierig ist die Programmierung des Skripts.



So sieht es aus, das Grundgerüst des Editors. Ab jetzt dürfen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Um es mit den Worten von Bill Roper, Chef-Designer bei Blizzard, zu sagen: „Ein fliegendes Stadtzentrum, das Schafe verschießt, ist kein Problem.“

Die Symbole links zeigen die verfügbaren Texturen. Anschließend dürfen Sie die Landschaft mit der Maus nach Ihren Vorlieben gestalten: Ödland, Wald, Gras, Wasser, Schnee, Matsch etc. Die Höhenverhältnisse lassen sich anhand komfortabler Icons ebenfalls leicht anpassen.

Über die Werkzeug-Palette verteilen Sie Einheiten und Gebäude in der Landschaft: Ratten, Schafe, Rehe, Harpyen, Drachen – also alles, was Sie wollen. Über eine Eigenschaftsliste definieren Sie Werte wie Trefferpunkte, Aggressivität oder Laufgeschwindigkeit.

Der komplizierteste Teil beim Erstellen einer Mission ist das Skript: Hier wird festgelegt, wie sich andere Einheiten verhalten, welche Gegenstände die Monster fallen lassen, wann Zwischensequenzen stattfinden oder welche Bedingungen Voraussetzung für einen Sieg sind.

Die Steuerung

Warcraft 3 macht Schluss mit Mausgefummel: Viele Besonderheiten nehmen Ihnen die Arbeit ab. Eine Auflistung.



- 1** Wenn die Autoformation aktiviert ist, begeben sich Ihre Einheiten immer in die optimale Gefechtsstellung. Das heißt: Nahkämpfer werden stets die Vorhut bilden und sich an der Front aufstellen.
- 2** Die Fernkämpfer und unterstützende Zaubereinheiten stellen sich dagegen automatisch in den hinteren Reihen auf. Damit wird beim Kampf immer die volle Effektivität erreicht. Extrem praktisch!
- 3** Mit diesem kleinen Symbol lässt sich die Autoformation je nach Bedarf ein- und ausschalten. Profis erlangen dadurch die Möglichkeit, ihre Einheiten selber zu kontrollieren – wenn es sein muss, ohne dass das Spiel eingreift.
- 4** In anderen Spielen müssen Sie Zauberer einzeln aus Gruppen herauspicken, um deren Fähigkeiten anzuwenden. In **Warcraft 3** schalten Sie die Einheiten einer Gruppe bequem mit der Tab-Taste durch.
- 5** Ein Rechtsklick auf die Zaubersymbole im Steuerungsmenü aktiviert Autocast. Autocast bewirkt, dass zauberkundige Einheiten wichtige Sprüche automatisch sprechen, etwa Heilung oder Blutrausch.

ALLE AUF EINEN Nein, die Orks versammeln sich nicht um ein blaues Lagerfeuer. Hinter den Blitzen steckt ein Mensch, der gerade sein Pixelleben verliert.



lerei hat schon **Starcraft** ausgezeichnet. Genauso wenig gibt es sie in **Warcraft 3**. Was es gibt: ausgeprägte Persönlichkeiten in dick aufgetragenen, epischen Geschichten, die sich chronologisch über vier Kampagnen hinweg erstrecken. Die Menschen machen den Anfang, die Untoten folgen, danach kommen die Orks an die Reihe. Das Schlusslicht oder das „Ende der Ewigkeit“, wie es im Spiel bombastisch geschrieben steht, bilden die Nachtelfen.

Alle vier Rassen spielen sich unterschiedlich. Die Menschen trainieren in Baracken Schwertkämpfer, Ritter und Bombenleger. Die Untoten züchten in bizarren Strukturen Zombies heran. Die sind zwar nicht sehr stark, fallen aber wie ein Zerglingschwarm über alles her, was ihnen in die Quere kommt. Totenbeschwörer lassen gefallene Einheiten auferstehen – so entsteht in kürzester Zeit eine Skelettarmee. Die Orks setzen auf Qualität statt Quantität: Pferdemenchen mit riesigen Holzpflocken, Schamanen und Speerwerfer kämpfen auf der Seite der Monster. Die Nachtelfen verlassen sich auf Pfeil und Bogen. Und auf ihre Fähigkeit, des Nachts mit der Umgebung zu verschmelzen und unsichtbar zu werden. Trainiert werden die Bogenschützen in Baum-Gebäuden, die sich auf Knopfdruck entwurzeln und

mit ihren Ästen auf den Gegner einschlagen.

Das träge Ressourcen-System wurde in **Warcraft 3** entschlackt. Nur zwei Rohstoffe, nämlich Gold und Holz, zählen. Öl und Seeschlachten, im Vorgänger präsent, wurden der Einfachheit halber gestrichen. Ein paar Mausklicks reichen und Bauern verrichten in der Mine ihre Arbeit. Holz kriegen Sie, indem Sie die Knechte zum Hacken in den Wald beordern.

**Gut gegen Böse
- darauf pfeift
Warcraft 3. Man
weiß nie, wie
die spannende
Story weiter-
geht.**

Danach nehmen Sie den Aufbau der Basis in die Hand: Gebäude aufstellen und Einheiten ausbilden, das geht ruck, zuck. Wenige Minuten reichen, damit eine kleine Armee entsteht.

Die Hauptaufträge heben sich vom öden „Alles dem Boden gleichmachen“-Schema ab. In einer Mission lenken Sie einen unsichtbaren Späher der Untoten durch eine Stadt, um Wege auszukundschaften: Wo patrouillieren Wachen, welcher ist der sicherste Pfad? Ihren

Trupp schicken Sie anschließend nach, an verängstigten Einwohnern vorbei, durch enge Gassen hindurch und bis zum Friedhof vor. Dort murmelt der fies dreinblickende Held ein paar Beschwörungsformeln, woraufhin sich die Gräber regen und Zombies hervorkommen – Ihre grausige Armee ist gewachsen. Jetzt ist es an der Zeit, in der Stadt herumzuspukn: Einwohner erschrecken, Soldaten auffressen, weitere Artgenossen befreien. Abwechslungsreiches Programm auch bei den Orks. Die sind auf einem fremden Kontinent gestrandet. Ödland erstreckt sich, so weit das Auge reicht. Ihre Aufgabe ist es, einer Karawane, die von Oase zu Oase zieht, Geleitschutz zu geben. Ein paar Missionen später treffen Sie auf einen Waldgeist, der unermüdlich umherzieht und unbesiegbar wirkt. Ein Speißrutenlauf beginnt. Das Ungetüm verfolgt Sie und vernichtet alles, was sich ihm in den Weg stellt.

Oft können Sie keine fünf Minuten spielen, ohne dass Sie **Warcraft 3** an die Hand nimmt und der Handlungsfaden eine Richtung vorgibt. Entweder in Zwischensequenzen, in denen die Helden in hervorragender Sprachausgabe über Freundschaft, Krieg und böse Prophezeiungen sinnieren, oder in den geskripteten Ereignissen.

Die Menschen im Überblick

Die Gebäude der Menschen

SÄGEWERK Dient als Vorratslager für Holz.	SCHMIEDE Verbessert Rüstung und Schwerter.
SCHLOSS Bildet Arbeiter für die Holz- und Goldbeschaffung aus.	ALTAR DER KÖNIGE Belebt gefallene Helden wieder.
HOF Erhöht das die mögliche Bevölkerungszahl.	WERKSTATT Bildet Gyrokokter, Mörser-Truppen und Dampf-Panzer aus.
KASERNE Bildet Soldaten, Scharfschützen und Ritter aus.	GREIFENHORST Züchtet Greifenreiter heran.

Die Einheiten der Menschen



- 1 Paladin (Held)**
Heilung: Freundliche Einheiten werden geheilt, Untote geschädigt.
Unverwundbarkeit: Hält zehn bis 30 Sekunden lang.
Aura: Erhöht die Rüstungsklasse um bis zu drei Punkte.
Auferstehung: Belebt gefallene Einheiten im Umkreis wieder.
- 2 Mörser-Trupp (schwerer Fernkämpfer)**
Leuchtfeuer: Die Karte wird für 15 Sekunden aufgedeckt.
- 3 Bergkönig (Held)**
Sturmhammer: Schädigt und verlangsamt Einheiten im Umkreis.
Schlag: Angriffe verursachen 25% mehr Schaden und lähmen.
Avatar: Der Bergkönig bekommt auf alle Charakterwerte einen Bonus.
- 4 Priester (Zauberer)**
Heilen: Heilt organische Einheiten für 25 Punkte.
Magie abwenden: Entfernt feindliche Zaubereffekte.
Inneres Feuer: Schaden und Rüstung werden kurzfristig erhöht.
- 5 Scharfschütze (Fernkämpfer)**
- 6 Ritter (schwerer Nahkämpfer)**
- 7 Erzmagier (Held)**
Eissturm: Eissturm verursacht Flächenschaden.
Wasserelement: Beschwört einen Wassergeist.
Aura: Erhöht Mana-Regeneration um bis zu 300 Prozent.
Teleport: Teleportiert maximal 24 Einheiten.
- 8 Soldat (Nahkämpfer)**
Verteidigen: Macht gegen Fernangriffe nahezu immun.
- 9 Dampf-Panzer, Belagerungseinheit**
- 10 Zauberin**
Verlangsamen: Verringert Angriffsrate und Geschwindigkeit.
Unsichtbarkeit: Macht Einheit für 120 Sekunden unsichtbar.
Polymorph: Verwandelt feindliche Einheit in ein Schaf.
- 11 Greifenreiter (Flugeneinheit)**
- 12 Gyrokokter (Flugeneinheit)**
Sicht: Enthüllt unsichtbare Einheiten.
Bomben: Gyrokokter erhält die Fähigkeit, Bodenziele anzugreifen.

Die Orks im Überblick

Die Gebäude der Orks

KRIEGSWERKSTATT

Wertet Waffen und Rüstungen auf.

ALTAR DER STÜRME

Belebt gefallene Helden wieder.

ORKBAU

Erhöht das Bevölkerungslimit.

GEISTERHAUS

Bildet Schamanen und Troll-Heiler aus.

FESTUNG

Bildet Arbeiter aus.

BESTIARIUM

Bildet Räuber, Kodo-Bestien und Flügeldrachen aus.

KASERNE

Bildet Grunzer, Troll-Kopfkämpfer und Kapitulanten aus.

TAUREN-TOTEM

Bildet Tauren aus.

Die Einheiten der Orks



1 Scharfseher (Held)

Kettenblitz: Blitz, der bis zu acht Gegner verletzt.
Fernsicht: Enthüllt ein Gebiet und unsichtbare Einheiten.
Wildgeist: Beschwört zwei Wildgeister.
Erdbeben: Schädigt Gebäude und verlangsamt Einheiten.

Aura: Erhöht Bewegungstempo und Angriffsrate anderer Einheiten.

Reinkarnation: Häuptling wird bei Tod sofort wiederbelebt.

7 Grunzer (Nahkämpfer)

8 Troll-Kopfkämpfer (Fernkämpfer)

9 Klingenmeister (Held)

Windlauf: Klingenmeister wird unsichtbar und schneller.
Spiegelbild: Entwirft Spiegelbild des Klingenmeisters.
Kritischer Schlag: Macht vierfachen Angriffsschaden möglich.

Klingensturm: Feinde im Umkreis nehmen pro Sekunde 110 Schaden.

10 Schamane (Zauberer)

Blitzschild: Nahkampfschild, der Feinde im Umkreis verletzt.

Blutrausch: Verbessert die Charakterwerte einer Einheit.

11 Katapult (Belagerungseinheit)

12 Arbeiter

13 Flügeldrache (Lufteneinheit)
Giftspeer: Angeschossene Einheit nimmt fortwährend bis zu 80 Schaden.

2 Troll-Heiler (Zauberer)

Wächterschutz: Deckt ein Gebiet für 600 Sekunden auf.
Stasisfalle: Unsichtbare Falle, die Einheiten darin lähmt.
Heil Schutzzauber: Einheiten im Umkreis werden regeneriert.

3 Kodo-Bestie (Support)

Verschlingen: Verschlingt eine Einheit und heilt sich selber.
Kriegstrommel: Erhöht Schaden der Einheiten im Umkreis.

4 Tauren (schwerer Nahkämpfer)

Pulversieren: Verdoppelt Schaden zu 25 Prozent.

5 Räuber (Nahkämpfer)

Einfangen: Holt Flugeinheiten vom Himmel.

6 Tauren-Häuptling (Held)

Schockwelle: Verletzt Feinde in einer Reihe.
Kriegsdonner: Verletzt und betäubt Feinde im Umkreis.

Zu Beginn durchstreifen Sie mit Prinz Arthas ein Menschendorf. Die Einwohner grüßen freundlich, manche brüllen sogar „Nieder mit den Orks!“, rennen zum nächsten Waffenstander und schnappen sich ein Schwert. Anschließend haben Sie die Kontrolle über die frisch hinzugekommenen Soldaten. Andere, scheinbar harmlose Bürger streifen sich Kapuzen über die Köpfe und – Überraschung! – überfallen Ihren Trupp. Man weiß nur selten, was einen erwartet. Später stapfen Sie durch eine Höhle, betätigen Türmechanismen und Schalter und sammeln Gegenstände auf, als hundert überdimensionale Nägel aus dem Boden schießen. Den Hinterhalt vermeiden Sie, in-

dem Sie die Falle vorher über eine Bodenplatte deaktivieren. Das sind Szenen, in denen der Rollenspielcharakter von Warcraft 3 durchschimmert. Oft werden Sie vor die Wahl gestellt: Hinter einem Gitter schnaubt ein Steingolem wütend. Sie dürfen das Weite suchen oder die Herausforderung annehmen. Beim Kämpfen müssen Sie kühlen Kopf bewahren: Sie ziehen angeschlagene Einheiten zurück, schlucken Krafttränke, sprechen Heilmagie im richtigem Augenblick oder betäuben den Gegner mit Schockwellen – und das alles ohne Pause. Einsteiger werden sich deshalb vier Hände wünschen. Schnelligkeit mit der Maus und das Erlernen der Hotkeys ist das A

und O. Held Cairne Bloodhoof zaubert beispielsweise einen Kriegsdonner herbei, der nur diejenigen Feinde verletzt, die in einer Linie stehen. Da kommt es aufs richtige Timing an. Hilfreich ist es, die Spielgeschwindigkeit in kritischen Situationen zu drosseln. Das spart Zeit. Als Belohnung lässt besagter Golem nach seinem Ableben eine Maske fallen, die auf Wunsch im Heldeninventar landet. Der Effekt: Die Mana-Regeneration steigt um 50 Prozent. Solche Utensilien sind nicht nur für die jeweils aktuelle Mission nützlich. Sämtliche Ausrüstungsteile bleiben über die Kampagne hinweg erhalten und sind später genauso hilfreich. Gegenstände kriegen Sie übrigens auch in Goblin-

Mehrspieler, mehr Spaß

Auf den Multiplayer-Modus haben die Entwickler genauso viel Wert gelegt wie auf die Einzelspieler-Kampagnen. Was Warcraft 3 bietet und was neu ist, steht hier.

Welche Spielmodi gibt es?

Im Augenblick gibt es nur einen Spielmodus: normales Deathmatch. Es ist aber davon auszugehen, dass diverse Spielmodi nachgereicht werden – dem Karten-Editor sei Dank.

Wie viele Mehrspieler-Karten werden mitgeliefert?

Warcraft 3 enthält 45 Karten für unterschiedlich viele Spieler. Auf den größten Maps können maximal zwölf Spieler gegeneinander antreten.

Welche Einstellungsmöglichkeiten gibt es im Multiplayer-Spiel?

Teams dürfen sämtliche Einheiten untereinander steuern, wenn dies erwünscht ist. Außerdem besteht die Möglichkeit, Ressourcen mit Verbündeten zu tauschen. Zudem neu: der Beobachter-Modus. In Starcraft konnte man sich nur über einen Trick als Zuschauer, der keine Einheiten kontrolliert, aber alles sieht, einklinken. Jetzt ist dieses Feature standardmäßig als Option eingebaut.

Welche neuen Funktionen hat das Battle.Net?



Das Battle.Net sucht auf Wunsch automatisch nach einem geeigneten Spielpartner. Eine Statistik, in der alle Siege und Niederlagen gespeichert werden, dient dabei als Anhaltspunkt. Außerdem neu: die Clan-Unterstützung. Clans können untereinander mithilfe des Battle.Nets eine Hierarchie aufbauen und Kompetenzen verteilen.

Gibt es professionelle Ligen?

Ja, für Warcraft 3 wird es eine Ladder geben, in der entweder Einzelpersonen oder feste Teams spielen dürfen. Für diejenigen,

die am Ende einer Saison mit der höchsten Punktzahl dastehen, winken Preise und Einladungen zu Profi-Turnieren.

Wie will Blizzard gegen Cheater vorgehen?

Sämtliche Matches können aufgezeichnet werden. Wenn jemand glaubt, gegen einen Cheater gespielt zu haben, darf er das abgespeicherte Match an Blizzard senden, wo es überprüft wird. Außerdem will sich Blizzard anonym in Spiele einklinken, um nach dem Rechten zu sehen.

ENERGIE TANKEN: Das, was da schön glitzert, ist ein Heilzauber der Orkschamanen. Er regeneriert die Lebensenergie der Einheiten fortwährend.



stätten. Die liegen kreuz und quer auf der Karte verstreut und werden von Monstern bewacht, die bis zum Rand voll mit Münzen sind. Wenn gerade keine Goldmine da ist, verkloppen Sie diese Widersacher einfach. Den Erlös tauschen Sie in Läden gegen Zaubersprüche, Heil- und Manatränke. Insgesamt passen sechs Gegenstände in Ihren Rucksack.

Noch eine Möglichkeit, das Inventar aufzustocken, sind die optionalen Quests. Beispiel: Eine verzweifelte Mutter vermisst ihren Sohn Timmy. Ein paar hinterhältige Kobolde haben den Bub in einen Eisenkäfig gesperrt. Wer ihn rettet, kriegt einen zufällig ausgewürfelten Gegenstand in die Hand gedrückt. Etwa einen Ring des Schutzes, der die Rüstungsklasse aufwertet. Ein anderes Mal klagt ein Händler über den Verlust seines Geschäftsbu-

ches. Banditen haben das gute Stück geklaut, Sie dürfen es zurückholen. Irgendwann stoßen Sie auf Zwerge, die Unterstützung bei einer Drachenjagd anfordern. Es lohnt sich, mitzumachen: Der Anführer schmie-

Die Rollenspiel-Elemente - Charakterentwicklung und Quests - motivieren, als spiele man Diablo.

det anschließend die Waffen Ihrer Soldaten neu und die Hauptmission – ein Orkhäuptling soll erledigt werden – wird dank doppelt scharfer Schwerter kinderleicht. Damit Sie stets wissen, was Sie eigentlich ma-

chen müssen, bringt die F9-Taste ein Quest-Tagebuch auf den Bildschirm: Alle Haupt- und Nebenmission sind darin inklusive Beschreibung aufgeführt.

Ein bisschen hat sich Warcraft 3 von Diablo inspirieren lassen: Nach jedem besiegtten Gegner erhalten die Helden Erfahrungspunkte. Je mehr Schlachten Sie schlagen, desto häufiger steigen Ihre Hauptfiguren im Level auf und erlernen neue Zaubersprüche. Sie wählen aus vier Spezialfähigkeiten mit jeweils drei Ausbaustufen. Held Thrall beispielsweise beschwört einen Kettenblitz, der von Gegner zu Gegner springt. Je mehr Punkte Sie in die Fähigkeit „Kettenblitz“ investieren, desto mehr Ziele trifft er. Die Prise Rollenspiel harmonisiert erstaunlich gut mit der Echtzeit-Strategie und hat einen angenehmen Nebenef-

Die Untoten im Überblick

Die Gebäude der Untoten

	FRIEDHOF Wertet Waffen und Rüstungen auf.		SCHLACHTHAUS Bildet Fleischwagen und Monstrositäten aus.
	SCHWARZE ZITADELLE Bildet Acolyten aus.		GRUFT Bildet Ghuls, Gruftbestien und Gargoyles aus.
	ALTAR DER DUNKELHEIT Belebt gefallene Helden wieder.		OPFERGRUBE Wandelt Acolyten in Schemen um.
	TEMPEL DER VERDAMMTEN Bildet Totenbeschwörer und Banshees aus.		KNOCHENHOF Bildet Frost-Wyrme aus.

Die Einheiten der Untoten



- 1 Todesritter (Held)**
Todesmantel: Heilt eigene, verletzt andere Einheiten.
Todespakt: Tötet freundliche Einheit und gibt dem Ritter Energie zurück.
Aura: Bewegungstempo und Heilrate freundlicher Einheiten steigt.
Tote beleben: Lässt sechs Einheiten von den Toten auferstehen.
- 2 Schreckenslord (Held)**
Aas-Schwarm: Ein Schwarm Fledermäuse verletzt den Feind.
Schlaf: Versetzt eine feindliche Einheit in tiefen Schlaf.
Aura: Einheiten bekommen beim Angreifen Lebensenergie zurück.
Inferno: Feinde werden verletzt und für drei Minuten gelähmt.
- 3 Lich (Held)**
Frost-Nova: Schädigt den Feind und verringert sein Lauftempo.
Frost-Rüstung: Feinde nehmen beim Kämpfen Schaden und werden langsamer.
Dunkles Ritual: Opfert freundliche Einheit, die Leben und Mana des Lichs heilt.
Tod und Verderben: Verletzt Einheiten im Umkreis und tötet auch Bäume ab.
- 4 Totenbeschwörer (Zauberer)**
Tote erwecken: Tote mutieren zu zwei Skeletten.
Raserei: Erhöht Angriffsrate, was vier Lebenspunkte pro Sekunde kostet.
Verkrüppeln: Feind wird für eine Minute langsamer und schwächer.
- 5 Ghul (Nahkämpfer, Arbeiter)**
Kannibalismus: Ghuls fressen Leichen und regenerieren Energie.
- 6 Monstrosität (schwerer Nahkämpfer)**
Seuchenwolke: Feinde nehmen fortwährend Schaden.
- 7 Banshee (Zauberer)**
Fluch: Feindliche Einheit wird zu 25 Prozent nicht treffen.
Anti-Magie: Errichtet Barriere, die feindliche Zauberer abwehrt.
Besitz: Feindliche Einheiten werden übernommen.
- 8 Fleischwagen (Belagerungseinheit)**
Seuchenwolke: Jeder Angriff lässt eine Seuchenwolke (siehe 6) entstehen.
- 9 Schemen (Späher)**
Sicht: Schemen bleibt unsichtbar, sieht aber andere Einheiten.
- 10 Gruftbestie (Fernkämpfer)**
Netz: Fängt Flugeinheiten und macht sie anfällig gegen Nahkämpfer.
- 11 Akolyt (Arbeiter)**
Warpt Gebäude heran und sammelt Gold.
- 12 Frost-Wurm (Flugeinheit)**
Eis-Atem: Stoppt Produktion in Gebäuden und friert Einheiten ein.
- 13 Gargoyle (Flugeinheit)**
Verwandlung: Verwandelt sich in Stein und regeneriert schneller Energie.

Spaßcraft

Wussten Sie schon? Wer Einheiten fortwährend anklickt, entlockt ihnen ganz besondere Kommentare. Die schönsten:

Klauen-Druide: „Druide. Klauen-Druide. Ich könnte euch mehr erzählen, aber dann müsste ich euch töten.“

Krallen-Druide: „Habt ihr 'ne Tüte Gummimischen dabei?“

Schamane: „Hat euch schon mal ein Blitz getroffen, wo keine Sonne hinscheint?“

Arbeiter: „Hilfe, Hilfe! Ich werde unterdrückt!“

Thrall: „Ich bin zwar bei Menschen aufgewachsen, aber kein Idiot.“

Acolyte: „Ich sehe nur Schwärze. Oh! Ich hab die Kapuze unten.“

Paladin: „Fasst mich nicht an! Ich bin keusch.“

Zauberin: „Für den Ende-der-Welt-Zauber drückt: Alt, Steuerung und Entfernen.“

Greifenreiter: „Es ist nicht die Größe des Hammers, die zählt, sondern wie man ihn schwingt.“

Totenbeschwörer: „Ich liebe die Toten! Und zwar oft ...“

Die Nachtelfen im Überblick

Die Gebäude der Nachtelfen

BAUM DER EWIGKEIT

Bildet Irrwische aus.

ALTAR DER ALTEN

Belebt gefallene Helden wieder.

MONDBRUNNEN

Erhöht Einheitenlimit und Mana.

URTUM DES WISSENS

Bildet Dryaden und Krallen-Druiden aus.

URTUM DES KRIEGES

Bildet Bogenschützen, Jägerinnen und Ballisten aus.

URTUM DES WINDES

Bildet Hippogryphen und Krallen-Druiden aus.

URTUM-BESCHÜTZER

Verteidigungsanlage

SCHIMÄRENHOST

Bildet Schimären aus.

Die Gebäude der Nachtelfen



1 Hüter des Hains (Held)

Wurzeln: Verletzt und lähmt Feinde.
Naturkraft: Macht bis zu vier Bäume zu Verbündeten.
Aura: Feinde nehmen beim Angreifen bis zu zwölf Schadenspunkte.
Heilungsregen: Regen, der heilend auf viele Einheiten wirkt.

2 Bogenschützin (Fernkämpfer)

Zähmen: Schützin reitet auf Hippogryph.

3 Krallen-Druide (Zauberer)

Knurren: Verleiht Einheiten einen Schadensbonus.
Heilung: Regeneriert bis zu 400 Lebenspunkte einer Einheit.
Bärform: Verwandlung in einen Bären, einen starken Nahkämpfer.

4 Mond-Priesterin (Held)

Späher: Karte mit Eule auskundschaften.
Feuerpeile: Verstärkt Angriffe mit Pfeilen.
Aura: Einheiten im Umkreis verursachen mehr Distanzschaden.
Sternenregen: Flächen-deckender Sternenregen, der Feinde verletzt.

5 Dryade (Zauberin)

Magie abwenden: Feindliche Zauber werden unwirksam.
Gift: Feind wird verletzt und

Bewegungen für fünf Sekunden verlangsamt.
Immunität: Dryade wird gegen alle Zauber immun.

6 Irrwisch (Arbeiter)

Detonation: Irrwisch explodiert und stiehlt 50 Manapunkte.

7 Krallen-Druide (Zauberer)

Feen-Feuer: Macht gegnerische Einheit zum Spion (mit Sicht).
Wirbelwind: Feinde werden in die Luft geschleudert und gefähmt.
Krähenform: Druide verwandelt sich in Flugeinheit.

8 Dämonenjäger (Held)

Mana-Verbrennung: Verbrennt gegnerisches Mana und verletzt.
Opferung: Jäger hüllt sich in Flammen und verletzt Gegner.

Ausweichen: Angriffen wird zu 30 Prozent ausgewichen.
Verwandlung: Jäger verwandelt sich in stärkere Einheit.

9 Hippogryph (Flugeinheit)

10 Schimäre (Flugeinheit)
Ätzender Atem: Effektiver Angriff gegen Gebäude.

11 Balliste (Belagerungseinheit)

12 Jägerin (Fernkämpfer)
Eule: Flecken auf der Karte werden sichtbar.

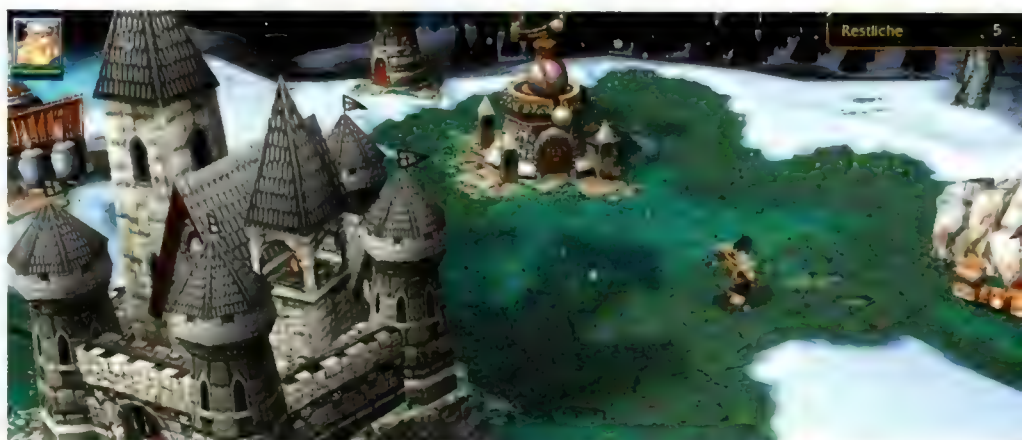


feht: Man will stets alle schwarzen Flecken auf der Karte aufdecken. Um alle Monster zu besiegen. Um alle Schätze zu finden. Es könnte ja noch irgendwo ein Bonus versteckt sein: Wunderstiefel, mit denen der Held schneller läuft, oder ein Feueramulett, das den Schaden anderer Einheiten im Umkreis erhöht. Das weckt den Sammlertrieb.

Premiere bei Blizzard: Endlich haben es die Entwickler geschafft, sowohl spielerisch als auch grafisch höchste Güteklasse abzuliefern. **Warcraft 3**

räumt mit dem Vorurteil auf, die Grafikkarten in Blizzards PCs würden keine Bildschirmauflösung jenseits der 800x600 Pixel schaffen. Doppelt so hoch dürfen Sie gehen! Das Resultat sind weiche Kanten, herrliche Farbübergänge und viel Platz für Liebe zum Detail. Den Sprung in die Dreidimensionalität hat das Echtzeit-Strategie-spiel ohne Blessuren überstanden. Das Spielablauf bleibt dank komfortabler Steuerung trotz des kleinen Bildausschnitts übersichtlich, hektisches Kameragefummel fällt

weg: Die Draufsicht dürfen Sie nicht zoomen, nur ein bisschen drehen und leicht kippen. Weil die Kamera ein bisschen näher am Geschehen hängt, als man es vom Genre gewohnt ist, kommt die Animationsvielfalt zur Geltung. Die Einheiten sehen aus, als wollten sie einen Schönheitswettbewerb gewinnen: Elfen joggen mit wehen-dem Mantel, Soldaten stolzieren mit klappernder Rüstung und untote Monster spurten wie Raubtiere auf allen Vieren. Alles wirkt wie aus einem Guss. Ritter verlagern beim



EIN BISSCHEN BAUEN Eine Menschensiedlung entsteht. Vorne im Bild: das Haupthaus, das sich insgesamt zweimal upgraden lässt. Pro Upgrade werden neue Gebäude zugänglich, in denen stärkere Einheiten produziert werden können.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Vier Rassen mit jeweils zehn Einheiten
- Vier Kampagnen mit bis zu neun Missionen
- Zwölf einzigartige Helden
- Neun Einheiten pro Rasse
- Editor
- Battle.Net-Unterstützung für Multiplayer
- 20 Minuten filmreife Rendersequenzen
- 45 Multiplayer-Karten

Im Wettbewerb

GRAFIK

	Battle Realms	Empire Earth	Warcraft 3
Detailreichtum Spielwelt	90	79	89
Detailreichtum Objekte	80	80	80
Vielfalt der Spielwelt	90	73	91
Animation der Objekte	92	85	92
Effekte	90	84	90

SOUND

	Battle Realms	Empire Earth	Warcraft 3
Musik	88	82	92
Soundeffekte	87	80	87
Stimmen/Kommentar	86	79	88

STEUERUNG

	Battle Realms	Empire Earth	Warcraft 3
Bedienungskomfort/Navigation	86	85	90
Präzision der Steuerung	71	91	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	69	56	80

ATMOSPHÄRE

	Battle Realms	Empire Earth	Warcraft 3
Spannung/Überraschungen	86	81	90
Realitätsnahe Glaubwürdigkeit	89	80	80
Story/Dialoge/Kommentare	70	85	88
Inszenierung	89	79	90

SPIELDESIGN

	Battle Realms	Empire Earth	Warcraft 3
Komplexität/Spieltiefe	89	91	90
Einsteigerfreundlichkeit	80	72	82
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	79	70	85
Verhalten der Computerfiguren	81	79	83
Innovation	85	75	88

MEHRSPIELERMODUS

	Battle Realms	Empire Earth	Warcraft 3
Abwechslung der Spielmodi	70	70	70
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	74	75	86
Einstellungsmöglichkeiten	90	90	90

TEST-AUSGABE:
WERTUNG:

PCG 01/02	PCG 01/02	PCG 08/02
88	87	92

Pro & Contra

- ① Fantastische 3D-Animationen
- ② Abwechslungsreiche Landschaften
- ③ 3D-Grafik im passenden Comic-Stil
- ④ Landschaften wirken manchmal leblos

- ⑤ Kinoreife Musik
- ⑥ Sprachausgabe mit Herz
- ⑦ Einheitsprüche wiederholen sich oft

- ⑧ Hervorragend angeordnete Hotkeys
- ⑨ Autoformation nimmt Arbeit ab

- ⑩ Ungewöhnlich tiefgründige Story
- ⑪ Bombastische Zwischensequenzen
- ⑫ Zahlreiche spannende, optionale Quests
- ⑬ Zwischen Missionen
- ⑭ Viele geskriptete Ereignisse

- ⑮ Hervorragendes Tutorial
- ⑯ Suchtigmachende Rollenspiel-Elemente
- ⑰ Extrem abwechslungsreiche Missionsziele
- ⑱ Standardmäßig mitgelieferter Editor

- ⑲ Battle.Net-Anbindung
- ⑳ Vier Rassen bieten strategischen Tiefgang
- ㉑ Viele Mehrspieler-Karten

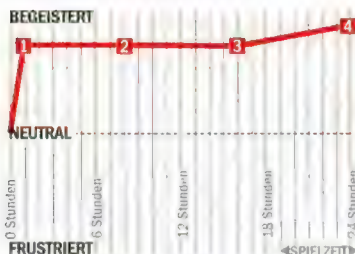
WAS IST WAS?

- ① Schlechter als die Vergleichsspiele
- ② Besser als die Vergleichsspiele

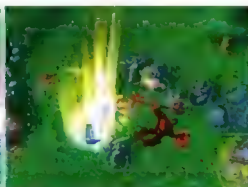
Zahlen & Fakten

Genre:	Echtzeit-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Battle Realms, Empire Earth
Entwickler:	Blizzard
Vom gleichen Entwickler:	Warcraft 2, Diablo 2, Starcraft
Publisher:	Vivendi Universal
Adresse des Publishers:	Paul-Ehrlich-Straße 1, 63225 Langen
Telefon des Publishers:	0180-5 0074353 (€ 0,12/Min.)
Offizielle Website:	http://www.blizzard.com/war3
Website des Publishers:	http://www.sierra.de
Website des Entwicklers:	http://www.blizzard.com
Beste Fansite:	http://www.warcraft.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0180-5 0074353 (€ 0,12/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	3. Juli 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Karte mit Tech-Tree-Aufschlüsselung, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	50 Stunden

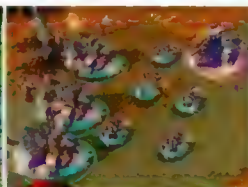
Motivationskurve



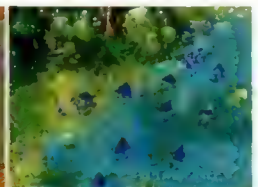
1 Das Tutorial macht Lust auf mehr: Man wird im wahrsten Sinne des Wortes spielerisch in Warcraft eingewiesen.



2 Blizzard haucht neues Leben ins Echtzeit-Strategie-Genre: Heldenentwicklung und Quests motivieren!



3 Das wird und wird nicht schlechter: Die neuen Rassen fesseln an den Monitor, die Story bleibt spannend.



4 Unbedingt will man das Ende der Elfen und Zwischensequenzen sehen. Danach wartet das Battle.Net!

Leistungs-Check

Warcraft 3 frisst viel Speicher. Flüssiges Spielen ist bei nur 128 MByte RAM kaum möglich. Ab 256 MByte RAM entscheidet vorrangig die Grafikkarte über die Performance: Ab 1.000 MHz und einer GeForce2-GTS-Grafikkarte flutschen auch Auflösungen von 1.024x768 Pixeln. Wenn Warcraft 3 bei Ihnen ruckelt, sollten Sie die Schatten deaktivieren, die Partikeldichte verringern und eine Farbtiefe von 16 Bit wählen.



MINIMALE DETAILS

MAXIMALE DETAILS

WAS IST WAS? Technisch unmöglich Unzumutbar Akzeptabel Optimal

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra												
GeForce256												
GeForce2 MX												
Kyro II												
Radeon 32 DDR												
Voodoo5												
GeForce2 GTS												
GeForce2 Pro												
GeForce2 Ultra												
GeForce3												



TANZ DER TEUFEL

Danke für den Hinweis, Spiel, aber das Tor ist längst kaputt. Die Untoten sind eben ein aggressives Völkchen.

Herumstehen das Gewicht von einem Fuß auf den anderen, geschlagene Helden werden von einem goldenen Rauchigen Himmel getragen, Goblins taumeln nach einem Treffer zwei Schritte zurück und fallen auf den Boden, Wasser, in dem Einheiten sterben, färbt sich blutrot – die Liste ließe sich lange fortsetzen. Highlights sind die Zaubersprüche: Wenn Schamanen einen Blitzschild herbeizaubern, krachen zwei grelle Strahlen vom Himmel und schlängeln sich um die ausgewählte Einheit. Wo sie hinläuft, leuchtet die Umgebung hell auf – ein Effekt, der

besonders bei Nacht seine volle Wirkung entfaltet. Auch die Rendersequenzen, die zu Beginn und am Ende jeder Kampagne den Fortgang der Geschichte erzählen, sind schlicht kinoreif.

Wundervoll in Szene gesetzt ist der Wald der Elfen: Bäume, Büsche und Felsen stehen dicht aneinander, plätschernde Bäche durchziehen das Gelände und durch die Baumwipfel bricht vereinzelt das Sonnenlicht in glänzenden Strahlen. Wer die Figuren übers Wasser schickt, erzeugt kleine Wellen darin. An manchen Stellen der Karte regnet

es sogar. Man fühlt sich in ein fantastisches Bilderbuch hineinversetzt. Unterstützt wird die akustische Untermauerung. Zaubrerhafte Flötenmelodien unterstreichen die Naturverbundenheit der Nachtelfen. In der Menschenkampagne tönen heroische Hymnen, bei den Orks rhythmische Posaunenklänge und Kriegsgeschrei. Die Musik der Untoten ist ein harmonisches Durcheinander aus bedrohlichen Klängen. Ein perfektes Zusammenspiel von Grafik und Musik! Kein anderes Echtzeit-Strategiespiel ist derzeit gestylter als **Warcraft 3**.

THOMAS WEISS

MEINUNG PETRA MAUERÖDER



Gratulation, Blizzard: Der Echtzeit-Thron ist wieder im Familienbesitz.

Nie war eine Reiserücktrittsversicherung so wertvoll wie heute: Anstelle von Dom-Rep, Malle oder Plattensee werden Sie diesen Sommer nämlich lieber in Azeroth, Quel'Thalas und Lordaeron verbringen wollen. Warum? Weil die Missionen und Quests fordern, ohne zu frustrieren. Weil dramaturgisch gelungene Zwischensequenzen fast schon verschwenderisch eingesetzt werden. Weil die Story mit Überraschungen Marke „Wer hätte gedacht, dass ...“ aufwartet. Weil einem die Helden ans Herz wachsen. Weil gagwährend synchronisiert wurde. Weil die Steuerung funktioniert (und man allenfalls etwas weiter herauszoomen möchte). Weil der Mehrspielermodus **Starcraft** in Rente schickt. Weil ein mächtiger Editor serienmäßig dabei ist. Weil sich das Spiel nicht gar so bierernst und wichtig nimmt wie **Battle Realms** oder **Empire Earth**. Und weil die 3D-Einheiten in Disney-Zeichentrickqualität so perfekt ausstaffiert sind, dass man sich fragt, wie dennoch einige wenige Kukident-Animationen (zwei Phasen, Sie verstehen) überleben konnten. Ihre Versicherung freut sich auf Ihren Anruf!

MEINUNG THOMAS WEISS



Ich mach's kurz: **Warcraft 3** ist das derzeit beste Echtzeit-Strategiespiel.

Ungläubige Blicke hinter meinem Rücken. Dann die Frage: „Und da behältst du den Überblick?“ **Warcraft 3** wird auf Zuschauer so unübersichtlich wirken wie mein Schreibtisch. Doch die Zauberticks heißen: Autoformation und Hotkeys. Damit wird die Kontrolle über die Einheiten einfacher als das Hüten einer Herde schlafender Schafe: Nie war es komfortabler, eine Armee zu lenken. Und spaßiger! Alle tragen Echtzeit-Strategie-Zutaten wie langwieriger Basisaufbau, übermäßig kompliziertes Ressourcen-Management und ödes Missionsdesign wurden über Bord gekippt. Ergänzt hat man das Spielprinzip dagegen um Rollenspiel-Elemente, die fesseln, als spielte man **Diablo**. Den Helden von Mission zu Mission hochzuzüchten, bringt Motivationsschübe bis zur Endsequenz. Wenn die vorbei ist, hört der Spaß lange nicht auf: Im Multiplayer-Modus ist **Warcraft 3** dank vier komplett unterschiedlicher Rassen spannender als die Konkurrenz. Bis bald im Battle.Net!

TESTURTEIL WARCRAFT 3

92

ENTWICKLER	ANBIETER
Blizzard	Vivendi Universal
PREIS	TERMIN
Ca. € 45,-	3. Juli 2002
USK	SPRACHE
Ab 12 Jahren	Deutsch
ZIELGRUPPE	
Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD	
Variabel: drei Stufen	
MEHRSPIELER	
Einzel-PC: 1	Netzwerk: 12
Internet: 12	1 Sp./Packung

TESTCENTER	Prozessor in Megahertz:
500 1.000 2.000	
Arbeitsspeicher:	
64 MB 256 MB 512 MB	
Grafik-Chip-Klassen:	
Low-Cost High-End Luxus	

PRO & CONTRA

- ✓ Vier Rassen
- ✓ Abwechslungsreiche Missionen
- ✓ Rollenspiel-Elemente
- ✓ Aufwendige Zwischensequenzen
- ✓ Spannende Story

GRAFIK	88%
SOUND	91%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	90%
SPIELEDISIGN	90%
MEHRSPIELER	93%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BATTLE REALMS** oder **EMPIRE EARTH** mochten.

Craft-Paket

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön das Echtzeitstrategiespiel **Warcraft 3**.



Der schon Jahre währende Kampf der Menschheit gegen die Orks geht in die dritte Runde und das neueste Werk aus dem Hause Blizzard hat es wieder gewaltig in sich. Die Spieldesign-Magier haben mit den Nachtelfen und den Untoten ihrem Fantasy-Strategical nicht nur neue Völker hinzugefügt, sondern das Echtzeitstrategie-Genre auch um neue Elemente bereichert. Fast wie

in einem Rollenspiel führen Sie neben Ihren Armeen jetzt auch Helden durch das Abenteuer, verteilen Erfahrungspunkte und finden magische Gegenstände. Wie viel Spaß das macht, sehen Sie in unserem Test ab Seite 60.

Hardware-Voraussetzungen:

Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, 700 MB Festplattenspeicher, 8 MB-3D-Grafikkarte mit DirectX 8.1, 4x CD-ROM-Laufwerk

PC Games im Abo:

Pünktlich

Keiner kriegt sie früher

Praktisch

Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent

Europas großes PC-Spiele-
Magazin

Vertrauensgarantie:

Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvg.de ist fristwährend.

www.pcgames.de



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit 2 CD-ROMs und DVD.
(€ 110,40/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion. (€ 208,80/Jahr (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 235,20/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwei Jahre und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games DVD und PC Games PLUS.



Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games!

Datum 1. Unterschrift

Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvg.de ist fristwährend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Ritte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender Christian Gellertpohl

PREISWERT + KOMPETENT

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

expert



Hotel Gigant (USK 6+)

Erschaffe Dein Traumhotel! Baue das beste Hotel am Platz in mehr als 20 Städten rund um die Welt. Gestalte die perfekte Einrichtung und beobachte Deine Gäste auf Schritt und Tritt!

FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002 (USK 6+)

Das offizielle Spiel zur Fußball Weltmeisterschaft 2002 im Japan/Korea Turnier!

Kart 2002 Michael Schumacher (USK 6+)

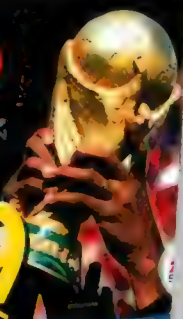
Erlebe den Anfang der Karriere von Formel 1 Weltmeister Michael Schumacher auf den besten internationalen Kartstrecken!

Zanzarah (USK 6)

Eine Tische Nektar... knallharte Boller Action. Eine fantastische Story aus zwei Welten: einer Fantasywelt und der Welt, wie wir sie heute kennen.

PC CD-ROM

FIFA Fussball Weltmeisterschaft 2002



Voraussichtlich ab 5.6. 2002 erhältlich!

Michael Schumacher RACING WORLD KART 2002



45.99 €

29.99 €

44.99 €

Sudden Strike

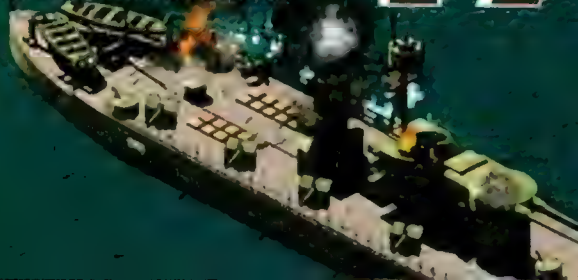
Voraussichtlich ab 5.6. 2002 erhältlich!

Sudden Strike 2 (USK 16)

Der grandiose Nachfolger zu Sudden Strike! Als Kommandeur von deutschen, russischen, britischen, amerikanischen und endlich auch japanischen Truppen kämpfst Du mit harten Bandagen zu Wasser, an Land und in der Luft!

49.99 €

MAP OUT STRATEGIES!



Wichtiger Hinweis:

Durch zentralen Einkauf und zugehörige Lagerhaltung sorgen wir für günstige Preise. Sollte ein Gerät oder Spiel nicht verfügbar sein, beschaffen wir es Euch kurzfristig. USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

Sudden Strike 2

Nur 75 Spielspaß-Punkte? Ungläubiges Staunen bei vielen Echtzeit-Strategie-Fans, die sich deutlich mehr von **Sudden Strike 2** erhofft hatten. Weil die CDV-Neuheit in den Charts von 0 auf 2 schoss, war die Beteiligung an der Feedback-Umfrage entsprechend rege. Und siehe da: Empfehlen üblicherweise mindestens 90 Prozent aller Käufer ihr derzeitiges Lieblingsspiel weiter, so bringt es **Sudden Strike 2** gerade mal auf knapp 79 Prozent. Vor allem die „Politik der ruhigen Hand“ gefällt den wenigsten **Sudden Strike**-Kriegsveteranen: Schwierigkeitsgrad, Mehrspielermodus, Innovationsfreude und Einsteigerfreundlichkeit werden mit unterdurchschnittlichen Noten abgestraft. Bei aller Kritik werden die positiven Aspekte von den Käufern natürlich nicht unterschlagen – vor allem Spieltiefe und Dauermotivation werden allenthalben gelobt.



Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

- | | | | |
|---|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> 1. Taktischer Tiefgang 2. Anspruchsvolle Missionen 3. Viele spielerische Möglichkeiten 4. Realistisch anmutende Einheiten 5. Reale Schlachten als Vorbilder | + | <ul style="list-style-type: none"> 1. Fitzelige Mini-Einheiten 2. Zu wenige Neuerungen gegenüber Teil 1 3. Veraltete 2D-Landschaftsgrafik 4. Enttäuschender Mehrspielermodus 5. Hoher Schwierigkeitsgrad | - |
|---|---|---|---|

Die Meinung der PC-Games-Leser:

CHRIS STEEGE (27)
AUS LINDHORST

„Endlich ist der Grad an Realismus gesteigert worden, endlich ist ein Tiger kaum mehr von einer 3,7-cm-Pak zu knacken. Dadurch wurde meiner Meinung nach auch der Schwierigkeitsgrad gesenkt. Die Züge finde ich sehr gelungen, die fliegenden Einheiten jedoch weniger (unproportional groß, schlechte Animationen).“

STEPHAN GRIEF (27),
STUDENT AUS KÖLN

„Sudden Strike 2 hat die ‚2‘ eigentlich nicht verdient – das ist mehr ein Sudden Strike 1,5. Als ich mich aber reingefuchst hatte, fesselten mich die Kampagnen dann doch an den Monitor. Mein Tipp: Mit dem ‚Rekrut‘-Modus üben, dann den Schwierigkeitsgrad erhöhen. Die Offiziere sind noch wichtiger als im Vorgänger.“

CHRISTIAN KNOLL (38),
INGENIEUR AUS HAMBURG

„Ich kapituliere! Ich blick's nicht mehr! Zu viele verschiedene Einheiten, die noch dazu völlig identisch aussehen, krabbeln über den Monitor. So klein, dass man sie mit der Lupe suchen muss – nach dem Motto ‚Grüne Einheit auf grünem Grund‘. Es ist einfacher, einen Sack Flöhe zu hüten, als hier den Überblick zu behalten.“

MARCUS SCHNEIDER (18),
SCHÜLER AUS DRESDEN

„Endlich mal was anderes als die üblichen Bau-auf-und-mach-platt-Echtzeit-Strategiespiele wie **Command & Conquer** oder **Empire Earth**! Hier ist Taktik und Geduld gefragt. Blindes Überrollen des Gegners funktioniert nicht. Viele Schauplätze kennt man aus Filmen und Geschichtsbüchern – das sorgt für Atmosphäre.“

VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER



ERIC STANDOP ist Pressesprecher bei CDV in Karlsruhe.

PC Games: Wird es ein weiteres **Sudden Strike** in einem anderen Ambiente geben?

Standop: „Gespräche und Planungen laufen auf Hochtouren, aber ob – und wenn ja, mit welchem historischen Hintergrund – es eine Fortsetzung der Reihe geben wird, ist noch nicht entschieden. Nichts ist unmöglich.“

PC Games: Warum fußt **Sudden Strike 2** auf der überholten Grafik-Engine?

Standop: „Evolution statt Revolution. 2D ist zweckmäßig für Echtzeitstrategie. Zwanghaft 3D einzusetzen, ist nicht immer erfolgreich und macht auch nicht unbedingt mehr Spaß – hierfür gibt's genügend Beispiele. Zugegebenermaßen hätten die Einheiten etwas größer sein können, im Vordergrund standen jedoch die inneren Werte. Übrigens: Es sind bereits eine Reihe weiterer Produkte in Entwicklung, die das Spielkonzept konsequent weiterentwickeln und auch ‚neue Technologien‘ berücksichtigen.“

PC Games: Warum wurde gegenüber Teil 1 relativ wenig verändert?

Standop: „Unserer Meinung nach wurde tatsächlich sehr viel geändert. Das Schadensmodell (von der Community zuvor kritisiert), neue Einheiten, überarbeiteter Multiplayer etc.“

PC Games: Schon jetzt umfasst die Bug-Liste mehrere Seiten mit hunderten von Bugs. Wurde **Sudden Strike 2** vor der Auslieferung nicht ausreichend getestet?

Standop: „Die meisten Fehler beziehen sich auf Animations- und Soundeffekt-Fehler, die nicht als schwerwiegend angesehen werden können. Es gibt einige wenige größere Bugs, wie zum Beispiel im Editor, die aber bis zum Patch behoben sein werden. Im Vergleich zu anderen Spielen ist **Sudden Strike 2** erfreulich bugfrei. So hat auch unser Telefon- und Mail-Support nur sehr wenige Anfragen.“

STRATEGIE

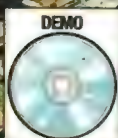
CHARTS

Die beliebtesten Strategiespiele der PC-Games-Leser:

- | | | |
|----|-----|---|
| 1 | 17% | Die Gilde
Wirtschaftssimulation Jowood |
| 2 | 15% | Heroes of Might & Magic 4
Runden-Strategie Infogrames |
| 3 | 14% | Starcraft
Echtzeit-Strategie Vivendi Universal |
| 4 | 12% | Civilization 3
Runden-Strategie Infogrames |
| 5 | 10% | Empire Earth
Echtzeit-Strategie Vivendi Universal |
| 6 | 8% | Commandos 2
Taktikspiel Eidos Interactive |
| 7 | 7% | Wiggles
Aufbau-Strategie Infogrames |
| 8 | 7% | Age of Empires 2
Echtzeit-Strategie Microsoft |
| 9 | 6% | Anno 1602
Aufbau-Strategie Infogrames |
| 10 | 5% | Battle Realms
Echtzeit-Strategie Ubi Soft |

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Der Industriemagnat



Mit einem kleinen Startkapital zum Multimillionär - ganz ohne fremde Hilfe. Klar, dass da **harte Arbeit und jede Menge Geduld gefragt ist.**

Vor allem aber Vorausplanung. **Der Industriemagnat 2** ist eine Wirtschaftssimulation für Spieler, die an komplexe Gedankengänge gewöhnt sind. Riesige, dünn besiedelte Gebiete wollen versorgt werden: Die große Nachfrage nach Eiern, Brot, Wein, Hi-Fi-Anlagen oder Spielzeugautos wartet darauf, befriedigt zu werden.

Das Begehren nach Eiern ist noch einfach zu stillen: Man stellt eine Hühnerfarm, ein Lagergebäude und einen Lebensmittelladen in die Landschaft (möglichst in guter Lage) und nur einen Monat später fließt Geld in die Taschen des Spielers. Davon kann er in **Industriemagnat 2** niemals genug haben, denn bereits ein einziger Bauernhof kostet rund ein Zehntel des Anfangsvermögens. Und da mit Eiern nicht das große Geld zu verdienen ist, muss man sich bald nach wertvolleren Gütern umsehen. Wein beispielsweise bietet

weit- aus größere Gewinnspannen, allerdings benötigt man neben Weintrauben auch noch eine Glasflaschenfabrik und eine Quarzsandabbaustelle. Und da Weintrauben eher im saftigen Inland gedeihen, Quarzsand aber am Strand abgebaut wird, müssen weitere Lager, LKW- oder Eisenbahnterminals, die dazugehörigen Transportmittel, Straßen oder Schienen sowie eine Kellerei erworben werden. Es bietet sich an, ungenutzte Flaschen an andere Firmen zu liefern. Saftpresser sind beispielsweise Abnehmer für solche Glaswaren, aber auch Babynahrungshersteller. Für deren Produktionsstätten benötigt man nun wiederum andere Roh- und Zwischenprodukte. Insgesamt lernt der Spieler über 150 Güter im Laufe der Kampagnen kennen; die Produktion und die Nachfrage der Waren schwankt dabei sogar saisonabhängig.

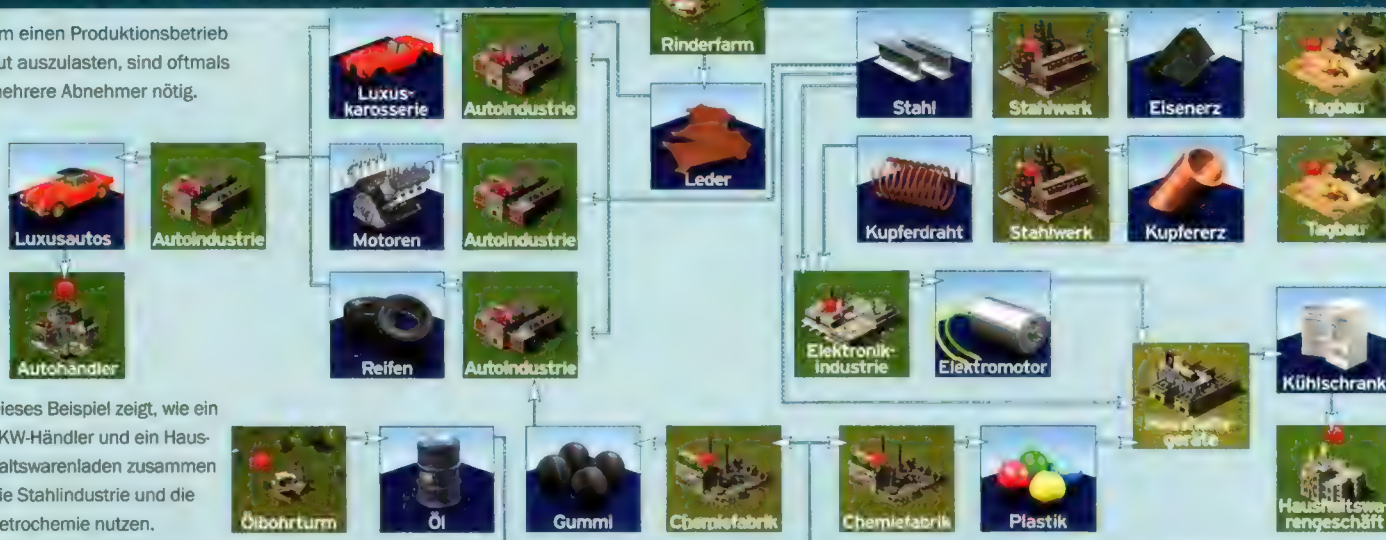
Gelegentlich gibt das Missionsziel vor, welche Produkte herzustellen sind. Beispielsweise soll zu Zeiten der Prohibition ein Whiskeylager gefüllt werden, in den 50er-Jahren wollen Luxusautos an den Mann gebracht werden und in den 80ern hat man die Aufgabe, einen Elektrokonzern vor dem Konkurs zu retten. 14 solcher Missionen, aufgeteilt in drei unterschiedlich schwierige Kampagnen, warten auf den Spieler. Bereits die einfachste ist überaus anspruchsvoll: Der Kontostand von zwei Millionen Geldeinheiten soll verdoppelt werden, wozu lediglich Kuh-, Geflügel- und Obstfarmen als Lieferanten dienen. In den mehreren Stunden Spielzeit darf man sich nur wenige

gigant 2

Wirtschaftskreislauf

Die meisten der 160 Güter sind über Produktionsketten miteinander verknüpft.

Um einen Produktionsbetrieb gut auszulasten, sind oftmals mehrere Abnehmer nötig.



Dieses Beispiel zeigt, wie ein LKW-Händler und ein Haushaltswarenladen zusammen die Stahlindustrie und die Petrochemie nutzen.

Fehler bei der Wahl der Anbauflächen und Transportwege erlauben, sonst droht ein herbes Ende des Spiels.

Immerhin muss man keine Zeit mit der Preispolitik verschwenden, da die dem Spiel zugrunde liegende Volkswirtschaft fehlerhaft ausgefallen ist: Da die Umsätze fälschlicherweise preisunabhängig sind und bei hohen Preisen weniger verkauft wird, erspart man sich mit Wucherpreisen jede Menge

Produktionskosten. Um dennoch nicht auf Lagerbeständen sitzen zu bleiben, muss man darauf warten, dass die Stadt wächst. Je besser die Infrastruktur (Geschäfte oder Freizeiteinrichtungen) ist, die man einer Stadt angedeihen lässt, desto schneller wächst deren Bevölkerung und damit auch die Nachfrage nach Gütern. Alternativ kann man auch die Gehälter der Arbeiter senken. Auf diese Weise nimmt die Produk-

tion genauso ab wie bei einer ebenfalls möglichen Reduzierung der Auslastung, man erspart sich aber Lohnkosten.

Oftmals ist es sinnvoller, seine Güter einfach einer anderen Stadt zu verkaufen. Per Bahn, LKW, Schiff oder Flugzeug können die Waren transportiert werden, wegen fehlender Signalanlagen und Ampeln, vor allem aber wegen einer überforderten Programmlogik kommt es auf

Schiene und Straße aber immer wieder zu Staus. In den Fahrplänen, in denen Haltestationen und Warenumschnagel festgelegt werden, gibt es keine Möglichkeit, die gewünschten Straßen oder Schienen anzugeben. Zwar kann man Weichen stellen – aber die Züge halten sich nicht daran. Egal wie viele Schienen nebeneinander liegen, zwei einander entgegengerichtete Züge wählen mit Vorliebe dasjenige Gleis, auf

LEWIS & CLARK
GIGANT II



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Über 160 Güter
- Über 50 verschiedene Transportmittel
- Vier Transportsysteme (Lastwagen, Lokomotiven, Schiffe, Flugzeuge)
- Neue Industriezweige (Lebensmittel, Textilien, Musikinstrumente)
- Angebot und Nachfrage von der Jahreszeit abhängig
- 14 Missionen

Im Wettbewerb

GRAFIK

	Railroad Tycoon 2	Capitalism 2	Der Industriegigant 2
Detailliertheit Spielwelt	63	40	74
Detailliertheit Objekte	62	16	58
Vielfalt der Spielwelt	75	29	74
Animation der Objekte	62	10	66
Effekte	42	7	33

SOUND

	Railroad Tycoon 2	Capitalism 2	Der Industriegigant 2
Musik	61	26	79
Soundeffekte	72	52	60
Stimmen/Kommentar	0	0	0

STEUERUNG

	Railroad Tycoon 2	Capitalism 2	Der Industriegigant 2
Bedienungskomfort/Navigation	75	12	94
Präzision der Steuerung	77	78	76
Übersichtlichkeit/Perspektive	62	29	92

ATMOSPÄRE

	Railroad Tycoon 2	Capitalism 2	Der Industriegigant 2
Spannung/Überraschungen	62	21	64
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	74	89	27
Story/Dialoge/Kommentare	82	58	81
Inszenierung	88	29	40

SPIELEDISIGN

	Railroad Tycoon 2	Capitalism 2	Der Industriegigant 2
Komplexität, Spieltiefe	60	73	81
Einstiegsfreundlichkeit	88	64	76
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	91	56	52
Verhalten der Computergegner	83	77	32
Innovation	84	46	83

MEHRSPIELERMODUS

	Railroad Tycoon 2	Capitalism 2	Der Industriegigant 2
Abwechslung der Spielmodi	12	12	12
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	76	78	5
Einstellungsmöglichkeiten	75	43	38

TEST-AUSGABE: WERTUNG:

	PCG 6/99	PCG 4/02	PCG 8/02
	69	59	84

Pro & Contra

- Auf einen Blick erkennbare Lagerbestände und LKW-/Zug-Ladungen
- Wachsende Städte
- Jahreszeiten-Wechsel nicht optisch dargestellt
- Angenehme Musikkuntermalung
- Ausreichende Soundeffekte
- Sehr komfortables Menüsystem
- Teilautomatische Ausrichtung von Zug- und LKW-Terminals
- Mangelhafte Information des Spielers
- Abwechslung durch neu erfundene Güter
- Keine eigene Forschung
- Langweilige Zwischensequenzen
- Komplexes, eng verwobenes Waren-system
- Eisenbahnen sehr unselbstständig
- Viel zu schlechtes Wirtschaftsmodell
- Kein Warenaustausch mit Konkurrenten
- Nur ein Spielmodus

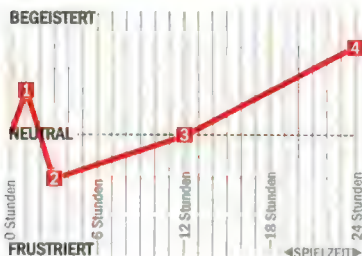
WAS IST WAS?

- Schlechter als die Vergleichsspiele
- Besser als die Vergleichsspiele

Zahlen & Fakten

Genre:	Wirtschaftssimulation
Vergleichbare Spiele:	Capitalism 2, Railroad Tycoon
Entwickler:	Jowood
Vom gleichen Entwickler:	Der Industriegigant, Die Gilde
Publisher:	Jowood
Adresse des Publishers:	Jowood, Martin-Beheim-Str. 19-20, 63263 Neu-Isenburg
Telefon des Publishers:	06102/81680
Offizielle Website:	www.industriegigant2.de
Website des Publishers:	www.jowood.de
Website des Entwicklers:	www.jowood.at
Beste Fansite:	www.ig2.md-gameinfos.de
Telefon-Hotline (Kosten):	06102- 8168068
Altersempfehlung lt. USK:	Ohne Altersbeschränkung
Termin:	24.06.2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	60 Stunden

Motivationskurve



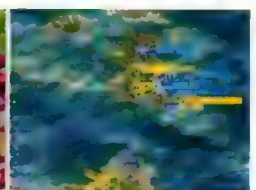
1 Das gut gemachte, aber etwas zu kurz geratene Tutorial zeigt auf einfache Weise die Handhabung.



2 Oh Gott, ist das Spiel zäh! Ein ständiges Investieren in bodenlose Löcher, Gewinne fließen spärlich.



3 Wenn nur das Wirtschaftssystem nicht so lausig wäre, könnte man mittlerweile richtig Spaß haben.



4 Nach einiger Zeit lassen die abwechslungsreichen und kniffligen Missionen die Mängel vergessen.

Leistungs-Check

Viele Einstellungsmöglichkeiten bietet der Industriegigant 2 nun gerade nicht. Lassen Sie von vornherein den V-Sync ausgeschaltet und verzichten Sie auf die 32-Bit-Darstellung. Das Herunterregeln der Animationsdetails lohnt hingegen kaum. Ab 500 MHz ist dieses klassische 2D-Spiel gut spielbar, problematisch sind nur die hohen Auflösungen. Eine TNT2 schafft die ruckelfreie Darstellung von 1.600x1.200 Bildpunkten schlichtweg nicht – da bedarf es schon mindestens einer GeForce 3.



MINIMALE DETAILS

MAXIMALE DETAILS

	1.024 x 768	1.280 x 1.024	1.600 x 1.200
TNT2 Ultra			
GeForce256			
GeForce2 MX			
Kyro II			
Radeon 32 DDR			
Voodoo5			
GeForce2 GTS			
GeForce2 Pro			
GeForce2 Ultra			
GeForce3			
PIII 500/128			
Duron 600/128			
Duron 800/128			
PIII 1.000/256			
P4 1.400/256			
Athlon 1.200/256			
PIII 500/128			
Duron 600/128			
Duron 800/128			
PIII 1.000/256			
P4 1.400/256			
Athlon 1.200/256			
TNT2 Ultra			
GeForce256			
GeForce2 MX			
Kyro II			
Radeon 32 DDR			
Voodoo5			
GeForce2 GTS			
GeForce2 Pro			
GeForce2 Ultra			
GeForce3			

MEINUNG
HARALD WAGNER

Selbst der klischeehafteste Beamte ist flexibler als ein LKW-Fahrer in Der Industriegigant 2.

Letztendlich ist Der Industriegigant 2 ein Logistikprogramm. Da Güter wie etwa Weintrauben nur im Herbst geerntet werden, Obst aber das ganze Jahr über gegessen wird, muss man seine Lagerstandorte und -kapazitäten genau planen. Vor allem das Transportsystem macht dies schwieriger, als es sein müsste: Anstatt einem LKW-Fahrer sagen zu können, er möge doch einfach alles nach B transportieren, was in A herumsteht, muss man ihm explizit die Ware nennen, die er einladen soll. Selbst der klischeehafteste Beamte ist da flexibler. So aber ist man als Topmanager einen nennenswerten Anteil der Spielzeit nur damit beschäftigt, Lagerstände zu kontrollieren und Fahrpläne anzupassen. Was mich darüber hinweggetröstet hat, sind die Missionen. Zwar gibt es davon gerade einmal 14 Stück, die sind jedoch sehr abwechslungsreich, angenehm schwierig und derart umfangreich, dass man mit dem Spiel etliche Wochen lang gut unterhalten sein dürfte.



NISCHENPRODUKT: Selten nachgefragte Artikel wie etwa Nischenprodukte können hier produziert werden.



INSELSTAAT: Die stuufenlos zoombare Grafik verschafft Überblick auch über weitläufig verteilte Standorte.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER

Wie bei Hornbach: „Es gibt immer was zu tun!“

Verwöhntes Pack! Jährelang waren meine schönen Holzseisenbahnen gut genug, jetzt müssen es plötzlich ferngesteuerte Autos sein. Zum Glück ist bald wieder Sommer, dann kann ich endlich meine Schlauchboote verhökern. Braucht noch jemand 30 Paletten Erdnussbutter? Wirklich schade, dass man nur gegen das knappe Zeitlimit kämpft: Zu gern hätte ich mit den Computerspielern gehandelt – Plastik und Gummi einkaufen, weil ich mir das Chemiewerk nicht leisten kann, und Hühnererei verhökern, die ich sowieso auf Halde produziere. Zum Glück hat sich meine Befürchtung nicht bestätigt, dass sich die Branchen zu sehr ähneln; fast alles hat „Saison“. Dafür hat man es sich mit den Einheitsaufbauten bei LKWs und Zügen zu einfach gemacht; selbst Transport Tycoon war da komplexer. Sehr gut gefallen haben mir hingegen die Missionen – abwechslungsreich, originell, nicht zu einfach. So richtig genervt hat mich, dass sich die Züge nicht an die Routenvorgaben halten. Und dass sich bei komplexeren Schienenverläufen schnell gordische Knoten bilden. Grafik und Steuerung würde ich nur in wenigen Details verbessern wollen. Unterm Strich sehr würdig, dieser Nachfolger.

dem sie miteinander kollidieren – und in diesem Fall fahren beide im Schneckentempo aneinander vorbei. Vor überbelegten Bahnhöfen kommt es gar dazu, dass sich einzelne Züge unwiderruflich blockieren. In diesem Fall hilft nur ein Maus-klick, um den millionenteuren Fuhrpark zu verschrotten.

Viel zu oft ist man versucht, genau dies zu tun. Denn das System ist derart unflexibel, dass es einen in den Wahnsinn treiben könnte. Führt beispielsweise ein leerer Zug von einem mit Baumstämmen und Holzbrettern gefüllten Lager zu einem Lager, wo genau dies benötigt wird, so lädt er dennoch nur diejenigen Güter ein, die man im Fahrplan festgelegt hat – unabhängig davon, ob diese verfügbar sind. Ein System wie in Railroad Tycoon, das alle Waren transportierte, die in die vorhandenen Waggonen passen, wäre zwar weniger realistisch, aber viel angenehmer gewesen. Immerhin muss man sich bei Industriegigant 2 nicht um unterschiedliche LKW- oder Waggonentypen kümmern: Jedes Gut kann in jedem Transportgerät befördert werden.

Mit der Benutzeroberfläche ist Jowood ein großer Wurf gelungen. Ein Klick auf die Landschaft öffnet ein gut gegliedertes Baumenü, ein Klick auf ein Gebäude die Einstellungsmöglichkeiten. Bei Kunststofffabriken legt man beispielsweise fest, ob sie Gummi oder Plastik herstellen sollen, und bei Lagern bestimmt man, welche Güter in welchen Mengen akzeptiert werden. Leider werden dem Spieler jedoch wichti-

ge Informationen vorenthalten. So erfährt man etwa, dass ein einzelner Lebensmittelladen mit der Sparte Eier Verluste einfährt – wie diese zustande kamen, wird allerdings verschwiegen. Zudem verstecken sich Profite und Umsätze in unterschiedlichen Anzeigenfenstern und die Abrisskosten einer Fabrik werden erst beim Bau derselben sichtbar.

Diese Mängel verlieren angesichts eines schweren Versäumnisses aber an Gewicht: In keiner Mission der Kampagne hat man computergesteuerte Gegenspieler. So muss man wirklich jedes benötigte Gut selber herstellen und jeder hergestellte Roh- und Zwischenstoff kann nur vom Spieler selbst verwendet werden. Dass es auch anders geht, haben Spiele wie Capitalism längst bewiesen. Lediglich im Endlosspiel gibt es Computergegner – die sind zwar unterschiedlich intelligent und aggressiv, Kooperationen sind aber nicht möglich. Gleiches gilt für den Mehrspielermodus, an dem bis zu vier Konkurrenten teilnehmen dürfen und der dem Endlosspiel bis aufs letzte Haar gleicht.

HARALD WAGNER

TESTURTEIL
DER INDUSTRIEGIGANT 2

ENTWICKLER	Jowood	ANBIETER	Jowood
PREIS	Ca. € 45,-	TERMIN	24.06.2002
USK	ohne	SPRACHE	Deutsch
ZIELGRUPPE	Fortgeschrittene, Profis		
SCHWIERIGKEITSGRAD	Nicht einstellbar, schwer		
MEHRSPIELER	Einzel-PC: 1 Netzwerk: 4		
	Internet: 4 1 Sp./Packung		

TESTCENTER: ☒ Top, ☒ mittig, ☒ schlecht

Prozessor in Megahertz:

350 1.000 2.000

Arbeitsspeicher:

64 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Low-Cost

PRO & CONTRA

☒ Abwechslungsreiche Missionen

☒ Verwobene Produktionsketten

☒ Ungenügendes Wirtschaftsmodell

☒ Kein Handel mit Wettbewerbern

☒ Konkurrenz nur im Endlosspiel

GRAFIK	77%
SOUND	66%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	81%
SPIELDESIGN	86%
MEHRSPIELER	28%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie CAPITALISM 2 oder RAILROAD TYCOON 2 mochten.

84



KNOCHENBRECHER Das Skelett-Monster gehört zu den stärksten Einheiten der Untoten und wird gleich den kleinen Halbling aufessen.



Age of Wonders 2: D

Rundenweise hauen Zwerge auf Einhörner, Feuerbälle bringen Eiswesen zur Strecke: Age of Wonders 2 ist eine **gelungene Interpretation eines bewährten Spielkonzeptes - und sogar besser als Heroes of Might & Magic 4.**

Es ist ein bekanntes Problem: In Fantasy-Welten herrschen regelmäßig tumultartige Zustände aufgrund von durchgedrehten Welteroberern, chaotischen Aktionen durchgeknallter Magier oder ähnlicher unangenehmer Zeitgenossen oder Ereignissen. Im Fall von **Age of Wonders** werden die Menschen von Elfen, Halblingen, Zwergen und Co. kurzerhand beschuldigt, die Wurzel allen Übels zu sein. Sie übernehmen den jungen Helden Merlin, der in dieser Zeit mit der schwierigen Aufgabe betraut wird, den zerstörten Zirkel der Zauberer zu erneuern. Dafür kämpfen, bauen und verhandeln Sie sich in der Kampagne durch 20 Missionen und haben mit dem Nachteil zu kämpfen, dass Sie als Mensch von vornherein einen schweren Stand bei anderen Völkern haben und deren Grundeinstellung Ihnen gegenüber bestenfalls neutral ist.

Das Spielprinzip von **Age of Wonders 2** ist für Kenner des Vorgängers oder anderer Genrevetreter, etwa der **Heroes of Might & Magic**-Serie, sofort vertraut: In jeder Runde dürfen Sie Ihre Einheiten über die isometrische Karte bewegen, Gebiete erkunden, Rohstoffe oder Artefakte sammeln, Ihre Stadt aufbauen und natürlich gegen Monster oder andere Helden in den Kampf ziehen. Dafür wird in eine Ansicht gewechselt, die die Umgebung detailgetreu und vergrößert wiedergibt. Greifen Sie beispielsweise einen Turm, eine Mine oder eine Stadt an, werden Sie die Schlacht genau in dieser Umgebung austragen. Höhenunterschiede, Stadtmauern und Bäume, die für Fernkämpfer ernsthafte Hindernisse darstellen, sollten in die taktischen Überlegungen mit einbezogen werden: Stellen Sie beispielsweise erst im Kampf fest,

dass eine Baumgruppe in der Schusslinie Ihrer Fernkämpfer steht, ist die Auseinandersetzung womöglich schon entschieden, ehe Sie überhaupt angefangen hat. Nicht nur aus diesem Grund sollten Sie regelmäßig – erst recht vor den Gefechten – abspeichern. Zwar lässt sich dank der praktischen Autosave-Funktion der jeweils letzte Zug rückgängig machen. Wenn aber der Gegner plötzlich mit einer unschlagbaren Übermacht anrückt, bringen kurzfristige Maßnahmen nichts. Außerdem lassen sich einige Missionen praktisch nur dann lösen, wenn man die ersten fünf bis zehn Züge „richtig“ macht, etwa sofort zwei Städte erobert und mit der Truppenproduktion beginnt.

Die eigentlichen Schlachten sind das Herzstück von **Age of Wonders 2** und bieten immer wieder neue Herausforderungen und Überraschun-



AUFBAUARBEIT Der Ausbau der Städte ist wichtig, um bessere Verteidigungsanlagen, Truppen und mehr Rohstoffe zu erhalten.



Der Zirkel der Zauberer

gen. Dafür sorgen über 100 Fantasy-Truppentypen, die zu einer von zwölf Rassen wie Elfen, Zwerge oder Untoten gehören. Das Balancing ist sehr

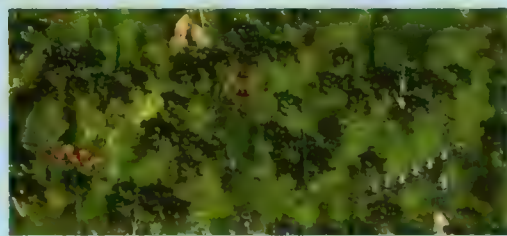
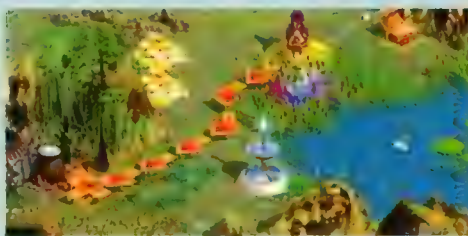
gut ausgearbeitet, so dass jede Einheit Vor- und Nachteile im Kampf gegen feindliche Monster hat. Einige verfügen über Spezialfähigkeiten: Schwarze

Spinnen setzen Widersacher mit einem Netz außer Gefecht, Mönche heilen oder setzen Gegnern mit Blitzen zu. Das Zünglein an der Waage sind

allerdings oftmals die Zaubersprüche Ihrer Hauptfigur oder der angeheuert Helden. Für fast jede Situation gibt es eine passende magische Formel,

HOMM 4 und AOW 2 im Einzelvergleich

Beide Rundenstrategiespiele haben ihre Stärken und Schwächen. So schneiden sie auf den einzelnen Gebieten ab.



DISZIPLIN

Wirtschaft

HEROES OF MIGHT & MAGIC 4

Mit sieben Rohstoffen ist das Wirtschaftssystem komplexer. Der Mangel einer Ressource kann bereits dafür sorgen, dass Sie wichtige Gebäude nicht errichten können.

AGE OF WONDERS

Gold und Mana, einfacher geht's kaum. Beides wird in Städten generiert, jedoch hat meist der Spieler die Nase vorn, der die wenigen Rohstoffquellen auf der Karte kontrolliert.

Kämpfe

Viele Kampfzauber verleihen den Scharmützel taktischen Tiefgang. Die Armeen stehen sich frontal gegenüber und die Umgebung spielt eine untergeordnete Rolle. Statt einzelner Einheiten kämpfen Scharen gleichen Truppentyps gegen ebensolche Widersacher.

Außerhalb der Schlachten können globale Zauber bereits eine Schlacht vorentscheiden, etwa wenn alle Truppen in einer Stadt geschädigt werden. Deutlich mehr Optionen, da auf dem großen Schlachtfeld auch Angriffe über die Flanke oder das Einkesseln von Gegnern möglich ist.

Erforschen

Zahlreiche Ressourcen und Artefakte warten darauf, eingesammelt zu werden. Das Aufdecken der gesamten Karte wird auf diese Weise belohnt.

Genau das Gegenteil: Es gibt nur wenige Objekte einzusammeln, auf den riesigen Karten sind Rohstoffquellen und Städte die eigentlichen Ziele.



SCHNEEWEISS Die Rassen und Städte entsprechen den Landschaftstypen. Hier überzeugen wir eine Siedlung der Frostlinge, sich uns anzuschließen.

die beispielsweise Gegner direkt mit Feuerbällen oder Giftsalven schädigt, die Werte Ihrer Truppen verbessert oder die des Gegners verschlechtert.

Allerdings spielen die globalen Zauber, also jene, die außerhalb der Gefechte gewirkt werden, eine deutlich größere Rolle als in Konkurrenzprodukten. So dürfen Sie etwa über einer feindlichen Stadt eine Dürre ausbrechen lassen, so dass die Bevölkerung abnimmt. Oder Sie verwandeln Einöden in fruchtbares Land, beschwören magische Kreaturen, ebenen Hüggeland ein, schädigen sämtliche Einheiten in einer Region, stiften zur Revolte an. Die Designer geben Taktikern also

jede Menge Werkzeuge in die Hand, um die geforderten Ziele zu erreichen. Daher auch die Erkenntnis: Lassen Sie den Computer besser nicht automatisch für Sie kämpfen, sonst müssen Sie fast immer vermeidbare Verluste hinnehmen.

Die wirtschaftlichen Aspekte bilden in **Age of Wonders 2** zwar einen festen Bestandteil, wurden aber nicht überkomplex und unangemessen aufwendig in die Spielmechanik integriert. So kommt das Spiel mit lediglich zwei Rohstoffen aus: Gold ist für die Errichtung von Gebäuden, den Kauf von Einheiten oder die freundliche Übernahme neutraler Städte gut. Mana wird, wie üblich, für die Ausführung von Zaubers-

sprüchen benötigt. Beide Ressourcen werden in Ihren Städten generiert, bestimmte Gebäude wie Tempel oder Schreine erhöhen die pro Runde erzeugte Menge. Da man aber nie genug Vorräte davon haben kann, sollten Sie auch auf den Maps verteilte Minen, Fabriken, Windmühlen und Manaquellen besetzen und sichern.

Genauso verteilt sind wichtige Funktionen, die sich mitunter in versteckten Menüs befinden und die Bedienung unnötig verkomplizieren. Dies ist neben dem doch recht hohen Schwierigkeitsgrad einer der wenigen Kritikpunkte, die sich **Age of Wonders 2** gefallen lassen muss. Im ausführlichen Handbuch sind dafür sämtliche

Funktionen, Einheiten und Zaubersprüche gut dokumentiert. Erwähnenswert sind zwei besondere Mehrspielermodi: Bei „Hot Seat“ dürfen bis zu acht Spieler an einem PC jeweils hintereinander Ihren Zug ausführen, darüber hinaus sind Partien per E-Mail möglich.

GEORG VALTIN

MEINUNG GEORG VALTIN



Guckt mal, ihr Echtzeit-Hektiker: So sieht es aus, wenn die richtige Taktik und nicht das schnellere Klicken über Sieg und Niederlage entscheidet.

Eine kleine Überraschung ist es schon, dass **Age of Wonders 2** tatsächlich den direkten Konkurrenten **Heroes of Might & Magic 4** von der Spitzenposition der Fantasy-Runden-Strategie verdrängen kann. Die Vielfalt von Einheiten, Missionen, Szenarios und Zaubersprüchen mag in etwa gleich sein, doch bietet das Spiel von Take 2 deutlich mehr taktischen Tiefgang. Beispielsweise die Möglichkeit, neue Städte zu errichten, Rohstoffquellen zu zerstören oder die mächtigen globalen Zauber. Und natürlich die Schlachten selbst: Wenn zwei große Heere und zig unterschiedliche Truppentypen aufeinander treffen, laufen gewiefte Taktiker zur Höchstform auf, zumal der Verlauf derartiger Gefechte variiert. Umständlich: Statt bequemer Kontext-Hilfe muss für eine genaue Erläuterung der Zaubersprüche das Handbuch bemüht werden. Außerdem wird das Erkunden der riesigen Karten nicht so recht belohnt: Ich schicke meine Reiter in die letzten Winkel und finde dort nicht einmal ein paar Goldstücke – doof. Aber das sind kleine Mängel und praktisch zu vernachlässigen: **Age of Wonders 2** ist eine sehr solide, überraschend eigenständige Variation des unerschütterlichen Runden-Strategie-Genres.

TESTURTEIL AGE OF WONDERS 2

ENTWICKLER Triumph Studios
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 28. Juni 2002
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 8
Internet: 8
Netzwerk: 8
Sp./Packung

TESTCENTER ☒ leicht ungenügend ☒ ungenügend ☒ mäßig ☒ gut ☒ sehr gut

Prozessor in Megahertz:
300 1000 2000

Arbeitsspeicher:
32 MB 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:
Low Cost Mid-End Low-End

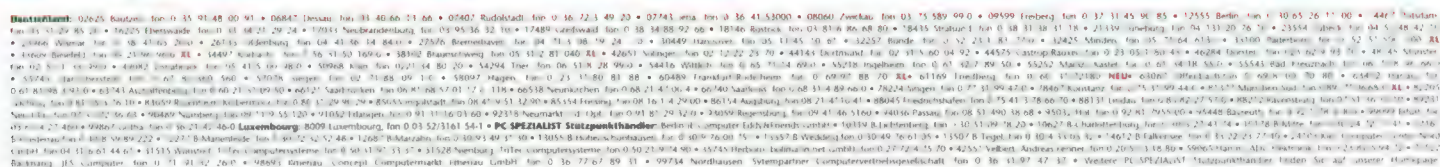
PRO & CONTRA

- ⊕ Kämpfe bieten immer wieder neue Herausforderungen
- ⊕ Herausragende Vielfalt an Einheiten und Zaubersprüchen
- ⊖ Menüführung zu umständlich

GRAFIK ☒ 76%
SOUND ☒ 71%
STEUERUNG ☒ 73%
ATMOSPHÄRE ☒ 78%
SPIELDESIGN ☒ 83%
MEHRSPIELER ☒ 86%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HEROES OF MIGHT & MAGIC 4** oder **ETHERLORDS** mögen.

**Die schnellsten Rechner für den Kampf zwischen Gut und Böse
gibt's bei PC-SPEZIALIST.**



SWGB: Die Klonkrieg Kampagnen



GLEICHGEWICHT

Kosten und Effektivität von Gebäuden wurden im Add-on angepasst: Geschütztürme sind jetzt teurer.

Klartext im Vor-
text: **Fans brauchen das Add-on, andere nicht.**

Star Wars Galactic Battlegrounds geht in die Verlängerung: Die Klonkrieg Kampagnen heißt das 20 Euro günstige Add-on zum auf Age of Empires 2 aufbauenden Echtzeit-Strategiespiel. Orientiert hat man sich am Kinofilm. Das kennen die Leute, das kaufen die Leute. Zwei neue Völker, angelehnt an Episode 2, sind

dazugekommen: die Separatisten-Konföderation und die Galaktische Republik. Das bedeutet neue Einheiten wie Droiden, Soldaten, Kopfgeldjäger und Raumschiffe. Die dürfen Sie jetzt bauen bis zum Abwinken. Denn im Add-on wurde das Bevölkerungslimit von 200 auf 250 angehoben. Bei der tristen Grafik hat sich allerdings nichts verändert. Die ist noch immer zum Seufzen schlecht: Farblose Einheiten zucken in Animationsstufen, die man an einer Hand abzählen kann, über ein zweidimensionales Schlachtfeld – in Zeiten von Warcraft 3 absolut inakzeptabel. Außerdem neu: Verteidigungsanlagen sind teurer geworden. Damit verlieren Einigeltaktiken an Attraktivität. Fazit: Jene, die das Hauptprogramm mochten, werden die 14 recht anspruchsvollen neuen Missionen Bit für Bit verschlingen. Andere nicht. **THOMAS WEISS**

TESTURTEIL KOLONKRIEG KAMPAGNEN

ENTWICKLER Lucas Arts	ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 20,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 8 Internet: 8	Netzwerk: 8 1 Sp./Packung

TESTCENTER	<input checked="" type="checkbox"/> Technik <input checked="" type="checkbox"/> Spielprinzip <input checked="" type="checkbox"/> Atmosphäre
Prozessor in Megahertz:	
233	1.000 2.000
Arbeitsspeicher:	
64 MB	128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:	
Low-End	Standard High-End Linux

PRO & CONTRA

- Es ist Star Wars!
- Spannende Missionen
- Original-Soundtrack
- Grafik unzeitgemäß
- Zweifelhafter Mod-Charme

GRAFIK	49%
SOUND	85%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	71%
SPIELDESIGN	61%
MEHRSPIELER	71%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie AGE OF EMPIRES 2 oder GALACTIC BATTLEFIELDS mochten.



DISZIPLINLOS Im Gefecht lösen sich die Formationen schnell auf.



OVERKILL Das Menüsystem ist nur auf den ersten Blick unübersichtlich.

Kohan: Ahriman's Gift

Mit neuen Kampagnen und Verbesserungen versucht es der **Echtzeit-Gegner der Heroes-Reihe** erneut.

Eigentlich ist Ahriman's Gift nichts weiter als ein Add-on zum Echtzeit-Strategiespiel Kohan: Immortal Sovereigns, das vor rund einem halben Jahr hier zu Lande unverdientermaßen in den Händlerregalen versauerte. Allerdings funktioniert die aufpolierte Version auch ohne das Hauptprogramm. Neben zwei umfangreichen Tutorials, die Einsteigern die komplexe Materie näher bringen, und 40 Einzelspielerkarten stehen drei neue Feldzüge bereit. Diesmal ziehen Sie für die „dunkle Seite“ in die Schlacht, die Sie im Vorgänger noch erbittert bekämpft hatten. Entsprechend viele frische Truppentypen warten auf den

Einsatz. Magische Katapulte eignen sich hervorragend, um gegnerische Festungen einzunehmen, Armbrustschützen halten im Nahkampf länger stand als ihre Kollegen mit den Langbogen. Wer sich für Fantasy-Strategie im Stil von Age of Wonders und Heroes of Might & Magic begeistern kann und Kohan: Immortal Sovereigns noch nicht zu seiner Sammlung zählt, findet in Ahriman's Gift eine interessante Alternative zur rundenbasierten Konkurrenz. Wer allerdings das Original bereits sein Eigen nennt, sollte sich genau überlegen, ob die paar neuen Missionen, Einheiten und Detailverbesserungen wirklich 40 Euro wert sind. **RÜDIGER STEIDLE**

TESTURTEIL KOHAN - AHRIMAN'S GIFT

ENTWICKLER Timegate Studios	ANBIETER Wanadoo
PREIS Ca. € 40,-	TERMIN 29.07.2002
USK n.m.b.	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: 8	Netzwerk: 8 1 Sp./Packung

TESTCENTER	<input checked="" type="checkbox"/> Technik <input checked="" type="checkbox"/> Spielprinzip <input checked="" type="checkbox"/> Atmosphäre
Prozessor in Megahertz:	
333	1.000 2.000
Arbeitsspeicher:	
32 MB	64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:	
Low-End	Standard High-End Linux

PRO & CONTRA

- Strategische Vielfalt
- Eigenständiges Spielprinzip
- Lange Eingewöhnung
- Technisch veraltet

GRAFIK	49%
SOUND	68%
STEUERUNG	62%
ATMOSPHÄRE	50%
SPIELDESIGN	76%
MEHRSPIELER	76%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie WARLORDS OF MIGHT & MAGIC oder HEROES OF MIGHT & MAGIC mochten.

Mall Tycoon



Wer Mall Tycoon spielt, kann auch gleich mit Frau oder Freundin Schuhe kaufen gehen - ist ähnlich spannend.

Alarm in der Marketing-Abteilung: „Wir haben ja gar keinen Tycoon!“ – „Wir haben keinen was?“ – „Na, du weißt schon: So was wie den Transport Tycoon, den Rollercoaster Tycoon oder den Casino Tycoon. Die Dinger, bei denen man irgendwas managed und wenn man's dann Tycoon nennt, verkauft's sich wie geschnittenes Brot.“ – „Was,

das haben wir nicht? Na, jetzt aber hurtig! Gab's denn schon einen Kaufhaus-Manager?“ So oder so ähnlich muss die Geschichte von Mall Tycoon begonnen haben; die Geschichte einer Wirtschaftssimulation, die niemand braucht. Handwerklich ist das Ganze eigentlich solide gemacht: Genretypisch bauen Sie Geschäfte, stellen sicher, dass Ihre Besucher genug zu essen und zu trinken bekommen und kümmern sich um die Einrichtung. Wenn Ihnen dieser Satz jetzt bekannt vorkam, dann war das Absicht – in Mall Tycoon gibt's nix, was es nicht woanders auch schon gab. Das wäre ja noch keine Katastrophe, aber leider taugt ein Kaufhaus nur bedingt zum Spielmittelpunkt – viel zu schnell kommt langweilige Routine auf. Die Fahrstuhlmusik, die karge Optik und die einfallslosen Szenarien helfen auch nicht weiter. Warten Sie lieber auf Rollercoaster Tycoon 2. JOCHEN GEBAUER

TESTURTEIL MALL TYCOON

ENTWICKLER Holistic Design	ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 30,-	TERMIN Erhältlich
USK Ohne	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einstieger	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: drei Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: - Internet: -	

TESTCENTER

Prozessor in Megahertz: 300 1.000 2.000

Arbeitsspeicher: 300 1.000 2.000

Grafik-Chip-Klassen: 300 1.000 2.000

PRO & CONTRA

- Viele verschiedene Geschäfte ...
- ... die sich aber spielerisch kaum unterscheiden
- Enervernde Fahrstuhlmusik
- Keine neuen Ideen

GRAFIK 42%

SOUND 35%

STEUERUNG 72%

ATMOSPHÄRE 40%

SPIELEDISIGN 48%

MEHRSPIELER -

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie ROLLERCOASTER TYCOON oder CASINO TYCOON mochten.

43



Zoo Tycoon: Dinosaur Digs



Dieses Add-on ist ein kurzweiliges Spielerlebnis - mit der Betonung auf kurz.

Im Film Jurassic Park ging es voll in die Hose, Sie dürfen es jetzt besser machen: Im Add-on Dinosaur Digs sollen Sie einen Park mit den faszinierenden Riesenechsen aufbauen und damit viele Besucher anlocken. Auch andere prähistorische Kreaturen stehen bei den Besuchern hoch im Kurs: So erfreuen sich beispielsweise Säbel-

zahniger, Riesenschildkröten und Mammuts großer Beliebtheit. Damit das Flair stimmt, wurden neue Objekte und Geschäfte dem Setting angepasst: Lavabecken, Geysire, Fackeln und Felsformationen verleihen Ihrem Park einen authentischen Look. Der Spielablauf ist genau wie der im Basisspiel: Sie bauen Gehege, passen diese den Bedürfnissen der tier-

schen Bewohner an und stellen Personal zur Pflege, Wartung und Betreuung der Gäste ein. Restaurants und diverse Imbissbuden sorgen für das leibliche Wohl, während Zierobjekte wie Springbrunnen oder Ententeiche den Gesamteindruck des Zoos verbessern. Das Problem bei Dinosaur Digs ist die fehlende Dauermotivation: Sind erst einmal die lediglich sechs neuen Missionen gelöst und ein kompletter Park im freien Spiel angelegt, hat man nach wenigen Stunden praktisch alles gesehen. GEORG VALTIN

TESTURTEIL ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS

ENTWICKLER Blue Fang Games	ANBIETER Microsoft
PREIS Ca. € 30,-	TERMIN 15. Juli 2002
USK Ohne	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einstieger, Fortgeschrittene	
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: - Internet: -	

TESTCENTER

Prozessor in Megahertz: 233 1.000 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB

Grafik-Chip-Klassen: 300 1.000 2.000

PRO & CONTRA

- Viele neue Objekte und Tiere
- Populäres Dinosaurier-Setting
- Fehlender Dauerspielspaß
- Zu wenige Szenarios

GRAFIK 56%

SOUND 76%

STEUERUNG 85%

ATMOSPHÄRE 81%

SPIELEDISIGN 76%

MEHRSPIELER -

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie ROLLERCOASTER TYCOON oder ZOO TYCOON mochten.

71



WWW.PCGAMESHARDWARE.DE



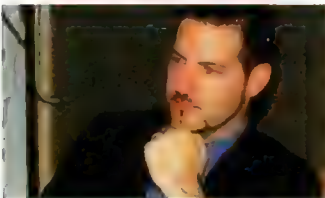
NOCH BILLIGER FRISIEREN!

DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR
GÜNSTIGES PC-TUNING

- JEDE MENGE CLEVERE TIPPS UND NEWS FÜR
BESSERES PC-ENTERTAINMENT.
- JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
- JEDEN MONAT FÜR SCHLAPPE 3,90 EURO.

THOMAS WEISS | TW@PCGAMES.DE |

CHRISTIAN MÜLLER | CM@PCGAMES.DE |

FÜNF FRAGEN AN
DEN HERSTELLER**MARKUS WILDING** PR-Manager bei Take 2.**PC Games:** Warum kein Mehrspielermodus?

Wilding: „Die belebten Straßen gehören einfach dazu. Einen funktionierenden Multiplayer-Modus zu entwickeln, der die Klasse des Einzelspieler-Spiels erreicht, hätte den Release von GTA 3 Monate zurückgeworfen und ein reiner Deathmatch-Modus hätte den besonderen Stil von GTA 3 nicht zur Geltung gebracht.“

PC Games: Inwieweit wird sich Vice City von GTA 3 unterscheiden?

Wilding: „Vice City spielt in den 80er-Jahren und wird diese Zeit so perfekt wie möglich widerspiegeln. Wenn man an Miami Vice denkt, hat man schon in etwa den Stil vor Augen – bunte Sakkos und aufgemotzte Autos, wohin man sieht! Zudem gibt es eine neue Story mit neuen Charakteren und natürlich einen neuen Helden. Die Musik war schon immer ein wichtiger Teil der GTA-Serie und wird selbstverständlich dem Sound dieser Zeit angepasst.“

PC Games: Ist eine Autosave- bzw. bessere Quicksave-Funktion geplant?

Wilding: „Nein. Dass man eben nicht immer speichern kann, gehörte schon immer zur GTA-Serie, das wird sich auch nicht ändern.“

PC Games: Warum hat der Hauptcharakter keinen Namen und spricht nie?

Wilding: „Der Spieler soll sich optimal mit dem Hauptcharakter identifizieren können. Durch seine Schweigsamkeit und die Tatsache, dass er keinen Namen hat, kann sich jeder am besten vorstellen, selbst in der Haut des Hauptcharakters zu stecken.“

PC Games: Welche Gangsterfilme haben euch am meisten bei der Produktion inspiriert?

Wilding: „Natürlich die ‚klassischen‘ Mafia-Filme wie Der Pate oder Goodfellas oder Scarface, aber auch Filme wie Bullitt oder Casino.“

GTA 3

GTA 3 erschien Anfang 2002 zuerst auf der Playstation 2, aber erst mit der PC-Version ist der interaktive Gangsterfilm wieder in aller Munde. Nicht nur die Fans der Serie tickten aus, sondern auch Actionspiel-Neulinge begeisterten sich für die Mischung aus völliger Handlungsfreiheit und Ganoven-Geschichte. Leider gab es große Probleme mit dem Kopierschutz, der auf vielen Systemen die Grafik zum Ruckel brachte und dennoch: 99 % aller Befragten würden Grand Theft Auto 3 ohne Einschränkung weiterempfehlen.

So bewerten die PC-Games-Leser
(in Schulnoten):

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

1. Genialer Soundtrack
2. Große Handlungsfreiheit
3. Tolles Missions-Design
4. Lebendige Stadt
5. Versteckte Mini-Spiele und Gags

1. Fehlender Multiplayer-Modus
2. Ruckelige Grafik
3. Hakelige und ungenaue Steuerung
4. Beschränkte Speichermöglichkeit
5. Hoher Schwierigkeitsgrad

Die Meinung der PC-Games-Leser:

JENS ZIMMERMANN (16),
Schüler aus Bendorf

„Tolle Grafik, viel Abwechslung, gute Musik, was will man mehr? Vielleicht eine bessere Speicherfunktion und einen geringeren Schwierigkeitsgrad. Es ist einfach nur geil, mit den Autos rumzuheizen und ihre Stunts zu machen! Die Story hat mich auch voll und ganz überzeugt, da ist einfach alles drin: viel Action und Spannung. Das einzige Blöde ist, dass ich bei meinem Radio zu Hause andauernd Flashback FM und Jah Radio suche.“

FLORIAN SEUSS (18),
Schüler aus Erlangen

„Das Spiel an sich mag ganz nett sein, aber für mich als GTA-Fan ist es einfach eine Enttäuschung. Der Versuch, eine realistische Fahrphysik umzusetzen, ist fehlgeschlagen. Aus der Vogelperspektive lässt sich so gar nicht mehr richtig spielen, weil man einfach kein Gefühl für den Wagen entwickeln kann. Das Zielen aus der Ego-Perspektive ist auch nicht gut gelungen. Die ganze Steuerung ist sehr träge und ungenau.“

FABIAN DÖWELING
aus Velbert-Langenberg

„Das Spiel habe ich mir auf Empfehlung eines Freundes gekauft. Da ich die beiden ersten Teile auch schon gespielt habe, konnte es ja fast nur gut sein. Schnelle Autos, coole Typen, heiße Frauen und große Waffen. Action und Fun pur. Noch dazu kann man machen, was man will. Ob Arzt, Feuerwehrmann oder Taxifahrer. Einfach genial. Ein bisschen wird das Ganze durch Grafikfehler und den fehlenden Mehrspielermodus getrübt.“

GIL RITTER (32)
aus Marktleeeberg

„Das Spiel ist großartig. Die Welt wirkt so echt und es ist wunderbar, die ganzen kleinen Details zu entdecken, die so liebevoll gestaltet wurden. Die Missionen sind abwechslungsreich und spannend. Oft ist es verblüffend, was man am Ende nach mehreren Versuchen doch für eine einfache Lösung findet. Grobe Schnitzer habe ich nicht entdeckt. Das Spiel ist einfach gut. Die Atmosphäre, die Langzeitmotivation und die Grafik stimmen.“

ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump & Runs

CHARTS

Die beliebtesten Actionspiele der PC-Games-Leser:

- | | | |
|----|-----|--|
| 1 | 47% | GTA 3
Action Take 2 |
| 2 | 24% | Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Ego-Shooter Activision |
| 3 | 7% | Medal of Honor: Allied Assault
Ego-Shooter Electronic Arts |
| 4 | 7% | Half-Life: Counter-Strike
Ego-Shooter Vivendi Universal |
| 5 | 4% | Soldier of Fortune 2 (dt.)
Ego-Shooter Activision |
| 6 | 3% | Deus Ex
Action-Adventure Eidos |
| 7 | 2% | Operation Flashpoint
Taktik-Shooter Codemasters |
| 8 | 2% | C&C Renegade
Ego-Shooter Electronic Arts |
| 9 | 2% | Aliens vs. Predator 2
Ego-Shooter Vivendi Universal |
| 10 | 1% | No One Lives Forever
Ego-Shooter Vivendi Universal |

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Der Anschlag



Taktik-Shooter light: Die Ghost-Recon-Engine dient als Gerüst für das **Spiel zum Film** zum Buch.

BEISTAND Hin und wieder liefert ein zweites Team Unterstützung bei schwierigen Einsätzen.

Namenswirrwarr hoch drei: Als **The Sum of All Fears** kommt Tom Clancys Politthriller in die US-Kinos, hier zu Lande läuft die Romanverfilmung von **Das Echo aller Furcht** unter dem Titel **Der Anschlag** an. Schon eine Woche vorher können Sie sich mit dem Spiel zum Film zum Buch in den virtuellen Anti-Terror-Krieg stürzen. Den setzt Clancys Hausmarke Red Storm mit der kaum veränderten Engine von **Ghost Recon** in Szene. Wie der Qua-

si-Vorgänger zählt auch **Der Anschlag** zu den taktischen Vertretern der Ego-Shooter-Zunft. Zusammen mit zwei computergesteuerten Teamkameraden, auf deren tatkräftige Unterstützung Sie lieber nicht zählen sollten, stürmen Sie Geiselnahmen oder infiltrieren Milizenfestungen. Elf Brennpunkte, über den ganzen Globus verstreut, fordern Ihr Eingreifen, wobei die Schauplätze trotz der bewährten Technik lange nicht so hübsch wie in **Ghost Recon**

anzusehen sind. Der Missionsablauf ist stets der gleiche: Sie folgen vorgezeichneten Wegpunkten durch Bankgebäude, Villen und Gefängnisse und räumen unterwegs zu den Einsatzzielen (Schalter umlegen, Akten beschlagnahmen) allerhand Bösewichter aus dem Weg. Obwohl selbst Spezialisten dabei oft ins Bildschirm-Gras beißen, ist das knappe Dutzend Levels an einem Nachmittag durchgespielt – Schnellspeicherfunktion sei Dank. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG RÜDIGER STEIDLE



Ubi Soft will den schnellen Euro mit der Filmlizenz machen.

Ghost Recon war ein kurzes Vergnügen. **Der Anschlag** ist hauptsächlich Ersteres. Nach noch nicht einmal fünf Stunden Spielzeit flimmern die Danksagungen über den Schirm. Verzeihlich wäre das nur dann, wenn diese fünf Stunden spannend gefüllt wären. In dem Punkt bleibt **Der Anschlag** aber weit hinter dem großen Bruder zurück. Allzu ähnlich spielen sich die Aufträge, allzu eingeschränkt sind die Wege und Handlungsmöglichkeiten. Man hastet der vorgegebenen Route nach und arbeitet einen Gegner nach dem anderen ab. Hin und wieder ein Griff zur Quickload-Taste, wenn man irgendwo einen Pixel-Bösewicht zu spät gesehen hat – das war's. So etwas wie Kino-Atmosphäre kommt da zu keinem Zeitpunkt auf. Im Endeffekt ist **Der Anschlag** nichts weiter als eine Mini-Missions-CD zu **Ghost Recon** und **Rainbow Six**.

TESTURTEIL DER ANSCHLAG

ENTWICKLER	ANBIETER
Red Storm	Ubi Soft
PREIS	TERMIN
Ca. € 30,-	01.08.2002
USK	SPRACHE
Ab 16 Jahren	Deutsch
ZIELGRUPPE	
Einsteiger, Fortgeschrittene	
SCHWIERIGKEITSGRAD	
Einstellbar: 3 Stufen	
MEHRSPIELER	
Einzel-PC: 1 Internet: 36	Netzwerk: 36 1 Sp./Packung

TESTCENTER ☒ Test umfänglich ☒ Unumkehrbar ☒ Messbar ☒ Optimal

Prozessor in Megahertz:

450 1.000 2.000

Arbeitsspeicher:

288 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Low-Cost High-End Luxus

PRO & CONTRA

- ✓ Bewährte Ghost Recon-Technik
- ✓ Nur ein Nachmittag Spieldauer
- ✓ Schnellspeicher obligatorisch
- ✓ Wenig abwechslungsreich

GRAFIK	<div></div> 78%
SOUND	<div></div> 78%
STEUERUNG	<div></div> 80%
ATMOSPHÄRE	<div></div> 61%
SPIELEDISIGN	<div></div> 72%
MEHRSPIELER	<div></div> 71%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GHOST RECON** oder **RAINBOW SIX** mochten.

DIVINE DIVINITY™

CREATE YOUR OWN DESTINY!

RELEASE:
Ende Juli 2002

Klassisch oder Actiongeladen?

Du bestimmst, welches fantastische Rollenspiel du in **Divine Divinity** erleben willst!

Krieger, Magier oder Überlebenskünstler....

Features

- Über 20.000 Bildschirm große Welt
 - Fast 100 erlernbare Fähigkeiten durch neuartiges Charakter Entwicklungssystem
 - 480 Fähigkeitsstufen durch 96 Fähigkeiten mit je 5 Stufen
 - Spannende Hintergrundgeschichte mit vielen Handlungssträngen und Sub-Quests
 - Über 100 Monster und Kreaturen mit ausgereifter KI
 - Mehr als 150 NPC's mit intelligenten Verhaltensmustern
- ... und vieles, vieles mehr!

Divine Divinity verwöhnt das Auge!

Divine Divinity ist kein Geheimtipp mehr!

Prognose: **sehr gut**



Gore



IMMER FESTE DRUFF Denken müssen Sie in Gore nicht. Halten Sie einfach drauf, Sie treffen nicht die Falschen.



HEISS Den Flammenwerfer haben die Entwickler grafisch erstaunlich gut dargestellt - im Gegensatz zu den Figuren.

Gore (zu Deutsch: Gewalt) nennen die Entwickler ihren Shooter - **und treffen den Nagel auf den Kopf.**

Du gehörst mir!", brüllt ein bulliger Schlägertyp und rennt stupide auf die Spielfigur zu. Ein paar Schüsse später verwandelt sich der Gegner in eine meterhohe Blutfontäne. **Gore** ist ein High-Speed-Shooter, der Gewalt übertrieben und ohne Schnörkel zelebriert. Mehr nicht. Ihre abwechslungsreichen Mordwerkzeuge: Pistolen, vierläufige Schrotflinten, Maschinengewehre und Energiewaffen, die Blitze schießen und elektrisieren. Im Einzelspielermodus,

die Story ist schnuppe, rennen Sie damit durch Hinterhöfe, Burgen, Fabrikgebäude und Raumschiffe. Geschossen wird in den 17 Missionen auf alles, was sich bewegt. Das sind Gauner der Verbrecherorganisation MOB: Messerwerfer, Rambo-Frauen und schwerewichtige Boxer mit Schlagringen. Die Wunden Ihrer Spielfigur heilen Sie, indem Sie Verbandskästen einsammeln. Das Spielprinzip wird niemanden überfordern. Ein bisschen anspruchsvoller ist **Gore** im

Multiplayer-Modus. Hier wählen die Mitspieler aus einem Pool von Charakteren einen aus. Leichte Infanteristen haben standardmäßig nur eine Pistole dabei und bewegen sich flink fort. Andere Kämpfer starten bis an die Zähne bewaffnet mit Schnellfeuerkanone, Flammen- und Raketenwerfer, schieben sich aber nur mühsam durch den Level. Ein Balken am unteren Bildschirmrand zeigt, wann Sie außer Puste geraten und Verschnaufpausen brauchen. THOMAS WEISS

MEINUNG THOMAS WEISS



Mit Freunden könnte Gore Spaß machen. Ohne nicht.

Gore spielt sich wie geschmiert: Im Multiplayer-Modus gefallen mir die Charaktere mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten, das hohe Tempo und die kunterbunte, wenn auch mittlerweile durchschnittliche Grafik. Da verdoppelt sich der Puls, Adrenalin schießt durch die Adern, kurz: Freude kommt auf. Anders schaut die Sache aus, wenn ich die trostlose Einzelspielerkampagne bewerten muss. Mit gezückter Riesenwumme und ohne Hirn durch Levels zu hetzen und kreischende Gegner abzuschießen, das war vielleicht cool - vor sechs Jahren. Spätestens nach *Half-Life* (dt.), dem ersten Shooter, der das Genre mit geskripteten Ereignissen anspruchsvoller gemacht hat, verliert **Gore** seine Daseinsberechtigung. Heutzutage erlebt man mit *Cate Archer* oder *Jedi Kyle Katarn* weitaus spannendere Abenteuer, und das teilweise schon zum Budget-Preis.

TESTURTEIL GORE

ENTWICKLER	4D Rulers	ANBIETER	Modern Games
PREIS	Ca. € 30,-	TERMIN	28.06.2002
USK	Ab 18 Jahren	SPRACHE	Englisch
ZIELGRUPPE	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis		
SCHWIERIGKEITSGRAD	Einstellbar: drei Stufen		
MEHRSPIELER	Einzel-PC: 1 Internet: 32	Netzwerk: 32 1 Sp./Packung	

TESTCENTER	Prozessor in Megahertz:	Arbeitsspeicher:	Grafik-Chip-Klassen:
350	1.000	2.000	Standard High-End Luxus
256 MB	256 MB	512 MB	

PRO & CONTRA	
Spaßiger Multiplayer-Modus	
Übertrieben brutal	
Durchschnittliche Grafik	
Keinerlei Innovationen	

GRAFIK	65%
SOUND	52%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	60%
SPIELDESIGN	56%
MEHRSPIELER	63%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SERIOUS SAM** oder **KISS: PSYCHO CIRCUS** mochten.

50

ASUS

www.asuscom.de



Welches **ASUS** *hätten's denn gern?*

ASUS stellt gute Mainboards her - richtig.

ASUS stellt nur Mainboards her - **FALSCH !**

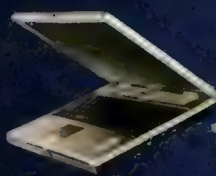
Gehen Sie auf www.notebook.asuscom.de und überzeugen Sie sich.



S1 Serie
Ultraportable



L3 Serie
Desktop
Replacement



B1 Serie
Fingerprint
Security



L2 Serie
Multimediale
All-in-One



M2 Serie
Flexibel und
leicht



L1 Serie
Universell und
robust



L8 Serie
Bestseller

Die Jagd auf den Roten Baron 2



GRENZENLOS Langeweile in der Luft: Man fliegt ein bisschen, man schießt ein bisschen. Gäh.



ZAHN DER ZEIT Aus nächster Nähe sind die Texturen nur langweiliger Farbenbrei.

Der Spruch muss lauten: **Nicht nur Fliegen ist schöner.**

Umfangreich ist an **Die Jagd auf den Roten Baron 2** nur der Titel. Das Spiel selber enthält zehn bemerkenswert kurze Missionen, die durchschnittlich fünf Minuten dauern. Sie lenken einen Doppeldecker aus der Verfolgerperspektive durch die Luft, schießen auf andere Flugzeuge, weichen Flakfeuer aus, lassen

Bomben auf Fabriken fallen und langweilen sich trotz actionreicher Umsetzung. Es gibt einfach nichts, das man mit dem Adjektiv „spannend“ umschreiben könnte: Öde surrt Ihr Flieger, bis irgendwann ein Gegner aus dem Nichts auftaucht – und nach ein paar Schüssen wieder abstürzt. Das ist Einfalt in Perfektion. Mehr Spaß gäbe es

im Multiplayer-Modus. Leider braucht jeder Spieler eine Version. Sind Sie Grobmotoriker, wird Ihnen das Fliegen übrigens in etwa so vorkommen, als müssten Sie mit einer Hand nach einer nassen Seife greifen: Die Steuerung der Doppeldecker ist übersensibel ausgefallen, egal ob Sie mit Maus, Tastatur oder Joystick spielen. **THOMAS WEISS**

TESTURTEIL
JAGD A. D. ROTEN BARON 2

ENTWICKLER Small Rockets	ANBIETER Media Verlagsg.
PREIS Ca. € 18,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: zwei Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: -	
Netzwerk: 8 1 Sp./Packung	

TESTCENTER ☒ Techn. umsetzbar ☒ Ausreißer ☒ Dynamisch

Prozessor in Megahertz:
266 1.000 2.000

Arbeitsspeicher:
128 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:
Low-End Standard High-End Luxe

PRO & CONTRA

- ☒ Halbwegs spaßiger Multiplayer-Modus
- ☒ Wenige Missionen
- ☒ Unzeitgemäße Grafik
- ☒ Übersensible Steuerung

GRAFIK ☒ 55%
SOUND ☒ 65%
STEUERUNG ☒ 45%
ATMOSPHÄRE ☒ 56%
SPIELDESIGN ☒ 50%
MEHRSPIELER ☒ 58%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STAR MONKEY** oder **SPACE TRIPPER** mochten.

Elvis



BEAT IT Elvis macht sich zum Affen auf einer Bühne, die vermutlich ein Achtjähriger in Windows Paint gemalt hat.

Ein durchgeknallter Pixel-Elvis wackelt und tanzt Sie **um den Verstand.**

Elvis in lässiger Stellung auf der Bühne. Sein Kostüm glitzert. Das Licht auch. Da erklingt der Beat und seine Stimme er-

tönt, die Frauen bei zehn Grad minus schmelzen lässt: „Shake your hips!“ Schwing deine Hüften! Und am liebsten möchte man auch aufste-

hen, wie von der Tarantel gestochen, und die Beine ganz, ganz schnell bewegen: in Richtung Toilette. Was Westka (Y-Project, Vorschau auf Seite 42) hier geschaffen hat, verdient es, ganz oben auf dem Stapel der Spiele zu liegen, die die Welt nicht braucht: Im Rhythmus der Musik betatschen Sie Elvis mit der Maus. Der wedelt dann mit den Armen, als würde er das Gleichgewicht verlieren. Oder er schüttelt seine Füße wie einer, dessen Hose gerade Feuer fängt. Für jeden geklickten Beat gibt es Punkte. Wer dieses Kasperletheater knapp zwei Minuten durchhält, darf sich anschließend in einer Highscore-Liste eintragen. Mehr gibt es über dieses Spiel nicht zu sagen. Deshalb zum Abschluss ein Witz, der mindestens genauso schlecht ist: Wie heißt der Bruder von Elvis? Ganz einfach: Zwölvis! Ha, ha, ha. **THOMAS WEISS**

TESTURTEIL
ELVIS

ENTWICKLER Westka	ANBIETER Koch Media AG
PREIS Ca. € 10,-	TERMIN Erhältlich
USK Ohne	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger	
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: leicht	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: -	
Netzwerk: - 1 Sp./Packung	

TESTCENTER ☒ Techn. umsetzbar ☒ Ausreißer ☒ Dynamisch

Prozessor in Megahertz:
243 1.000 2.000

Arbeitsspeicher:
64 MB 128 MB 256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:
Low-End Standard High-End Luxe

PRO & CONTRA

- ☒ CD taugt als Tassenuntersatz
- ☒ Lächerliche Animationen
- ☒ Kaum Spielinhalt
- ☒ Ohne Original-Songs

GRAFIK ☒ 10%
SOUND ☒ 16%
STEUERUNG ☒ 14%
ATMOSPHÄRE ☒ 9%
SPIELDESIGN ☒ 6%
MEHRSPIELER ☒ 5%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MOORHUHN** oder **DISNEYS Dschungelbuch** mochten.

Äktschn Män

Killerpinguine von C19

TEXT(C) BY SUPERTEXT.NET ZEICHNUNGEN(C) BY GUD



WAS BISHER GESCHAH: DER DER BÖSE BINKY WILL BEHERRSCHER DER WELT SEIN. NACH DEM UMZUG AUS DEM MONSTRÖSEN MILLIONENDORF ERRICHTET ER SEINE NEUE ZENTRALE DES BÖSEN 4.000 M TIEF UNTER DEM SÜDPOL. DAS EINZIGE, WAS IHN AN DER WELTHERRSCHAFT HINDERT, IST ÄKTSCHN MÄN UND DIE PC-ACTION-REDAKTION. SEIN NEUESTER PLAN, UM DIE WIDERSÄCHER ZU ELIMINIEREN: 1. MILLIONEN KILLERPINGUINE EINERIEREN. 2. MIT PIXEL-PISTOLE DIE MONSTRÖSEN EISSCHOLLEN ABLOSSEN. 3. KILLERPINGUIN-ARMEE UNERKANNT ÜBER DIE WELTMEERE BIS NACH FIRTHBAY, DEM SITZ DER PC-ACTION-RED SCHWIMMEN LASSEN. SEINE EISKALTE RECHNUNG: BIS FIRTHBAY HAT SICH DAS EIS SO WEIT VERFLÜSSIGT, DASS EIN GIGANTISCHER TSUNAMI ENTSTEHT, DER FIRTHBAY KOMPLETT PLATT MACHT, AUF DEM DIE KILLERPINGUIN-ARMEE DIREKT IN DIE PC-ACTION-RED HINEINSURFT UND ALLE TÖTET, WENN SIE NICHT SOFORT ÄKTSCHN MÄN HERBESTELLEN. MIT IHREN D-STRAHLERN MACHEN DIE KILLERPINGUINE DIE RED (NÄCHSTES MAL BLUE) ZU FOLGSAMEN IDIOTEN. NUR FRÄNKEL, DER WIE IMMER AUF DEM KLO SITZT, KANN ENTKOMMEN. ER FLIEHT IN DEN REDAKTIONSEIGENEN PANIC ROOM UND RUFT ÜBER DAS WEIÄHWEIHLFEAUA-TELEFON DEN KRASS-KORREKT-KONKRETEN SUPERHELDEN ÄKTSCHN MÄN IN SEINEM LUXUS-LANDHAUS IN HIBINBOTHAM AN.



ÄKTSCHN MÄN HAT OOPS UND BOOBS GERADE SEIN BRIEFMARKENALBUM BEZEIGT.

HÄTT ICH NUR WAS VERNÜNFTESES BELEHRT: BADEMEISTER, BIENENZÜCHTER.

...REDAKTION BESETZT...KILLERPINGUINE... BÖSER BINKY...SCHNELL...

FUCK A DUCK. BLEIB LOCKER, FRÄNKEL. BIN UNTERWEGS.



MÄDELS, MACHT NICHTS, WAS ICH NICHT BESSER KANN.

KRAASSS!

EIN SUPERHELD MUSS TUN, WAS EIN SUPERHELD TUN MUSS.

2 SEKUNDEN SPÄTER IN DER PC-ACTION-RED MIT SEINER NEUEN DVD-SUPERMUNITION SIND DIE KILLERPINGUINE LEICHTE BEUTE. ABER...



HAHAHAHA, FISCHFRESSER, WIE SCHMECKT EUCH DAS!?

BRONZI! BRAT! BRAT!

GEGEN CA. 3,5 MILLIARDEN GENMANIPULIERTE KILLERPINGUINE ZIEHT SELBST ÄKTSCHN MÄN NACH EINER NACHT MIT OOPS UND BOOBS DEN KÜRZEREN. IST UNSER STRAHLENDER HELD SCHON NACH 6 BILDERN AM ENDE WER SOLL ES DEN BEIDEN SUPERFRAUEN JETZT BESORGEN? WIRD DER DER BÖSE BINKY GAR WELTBERRSCHER?

ÄKTSCHN MÄN WÄRE NICHT DER UNBESIEGBARE SUPERHELD WENN ER NICHT IMMER EINEN LETZTEN TRICK AUF LAGER HÄTTE. FÜR DEN FALL DER FÄLLE HAT ER LÄNGST VORGESEHRT UND SICH SELBST GEKLONT.

KLONG!

WAS IST SCHWARZ-WEIß UND STINKT NACH FISCH?...

SCHÜTT DAS ZEUG AUF 'NEN TROMMELSCANNER UND AB DAFÜR.

KRAASS



MIT EINER GROBBILDPROJEKTION VON FITNEY PEARS BRINGT ÄKTSCHN TSCHUNJER DIE KILLERPINGUINE ZUM KOTZEN.



ÄKTSCHN MÄN UND ÄKTSCHN TSCHUNJER HABEN DIE WELT WIEDER EINMAL VOR DEM DER BÖSE BINKY BEWAHRT. ALS DANK SCHENKT IHNNEN DIE PC-ACTION-REPAKTION EIN NEUES HEFTDESIGN MIT EINER KRASS-KONKRET-KORREKTEN DVD ZUM ALTEN PREIS UND: PC-ACTION-POCKET - DAS KORREKTE HEFT FÜR UNTERWEGS MIT 1 CD FÜR NUR 2,99. DER JUBEL DER WELT KENNT SELBSTREDEND KEINE GRENZEN.



WIRD DER DER BÖSE BINKY AUFGEBOEN? WAS FÜHREN DIE MIESEN MAULWÜRFE DES MESCHUGGEN MÜRCH IM SCHILDER UND WAS PASSIERTE ÜBERHAUPT MIT OOPS UND BOOPS? VERPASSEN SIE AUF KEINEN FALL DAS NÄCHSTE ABENTEUER VON ÄKTSCHN MÄN UND ÄKTSCHN TSCHUNJER. UND JETZT ZUR WERBUNG.



PETZE

willste petzen?

call markus: 0172/MTVNEWS

Nähere Infos unter www.mtv.de/news

Mo-Fr 7x tgl. news + Weekend-Edition

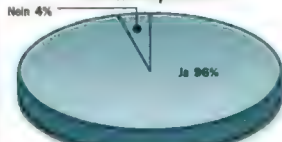


DANIEL KREISS | DK@PCGAMES.DE |

JOCHEN GEBAUER | JG@PCGAMES.DE |

FÜNF FRAGEN AN
DEN HERSTELLER

Das Morrowind-Team von Bethesda

PC Games: Wird es Elder Scrolls 4 geben?**Bethesda:** „Wir können leider noch nichts über die nächsten Projekte bekannt geben.“**PC Games:** Ist es technisch überhaupt möglich, einen Mehrspielermodus zu integrieren?**Bethesda:** „Eine Multiplayer-Option hätte die Qualität des Spiels verschlechtert und wir wollten Morrowind zu einem fantastischen Einzelspieler-Erlebnis machen.“**PC Games:** Wie lange braucht man, um von der Südspitze bis ganz in den Norden zu Fuß zu laufen, in Real-Zeit gemessen?**Bethesda:** „Keine Ahnung. Bisher ist noch keiner ohne Unterlass vom einen zum anderen Ende gelaufen.“**PC Games:** Warum wurde auf Beförderungsmethoden wie zum Beispiel Pferde verzichtet?**Bethesda:** „Aus einer Reihe von Gründen, wie zum Beispiel der Spielbalance. Wir haben aber mit vielen Fans darüber gesprochen und das Thema steht ganz oben auf unserer Liste.“**PC Games:** Wie schafft man es, so viele Quests, Städte und Personen einzubauen, ohne dass sich erkennbare Fehler einschleichen?**Bethesda:** „Testen, testen, testen. Das Problem mit einem so offenen Spielprinzip ist, dass es fast unendlich viele Möglichkeiten gibt. Man kann nicht vorhersehen, zu welcher Zeit der Handlung sich jemand mit welcher Ausrüstung an welchem Ort befindet und was er tut.“Würden Sie Morrowind
weiterempfehlen?

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

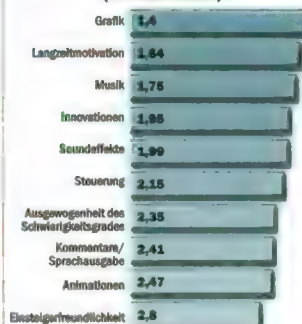
Morrowind

Ein Fest für Hardcore-Rollenspieler. Wer sich in der offenen Handlung zurechtfindet und nicht alleine gelassen fühlt, den erwartet ein Spielerlebnis der Extraklasse. Die wegweisende Optik und die enorme Spieltiefe und Spieldauer haben es fast allen PC-Games-Lesern angetan. Da sehen die meisten auch über die hohen Hardware-Anforderungen, die teilweise leblosen Landschaften und die mangelhafte Journal-Funktion hinweg.

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

1. Große Handlungsfreiheit
2. Fantasielvolle Grafik
3. Skill- und Aufstiegssystem
4. Lange Spieldauer
5. Belegter Editor

1. Hardware-Anforderungen
2. Animation der Spielfiguren
3. Zu wenig Sprachausgabe
4. Mangelhaftes Journal
5. Leblose, monotone Spielwelt

So bewerten die PC-Games-Leser
(in Schulnoten):

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Die Meinung der PC-Games-Leser:

ROBERT JUNGBLUT (18), Schüler aus Biberach
„Morrowind ist fast wie Gothic, nur extremer. Die Grafik ist opulenter, die Charakterentwicklung umfangreicher, die Möglichkeiten grenzenloser. Leider gilt das auch für die Schwächen: Die Hardwareanforderungen sind noch höher, die Animationen noch lächerlicher, die Bugs noch zahlreicher. Dennoch: Wer Gothic mochte, wird Morrowind lieben.“

CHRISTIAN REBMANN (20), Schüler aus Heinersreuth
„Eine meiner größten Spieleenttäuschungen. Die Welt, von der ich dachte, sie würde leben, ist tot und ohne Charme. Die Grafik will düster sein und ist trist. Die Animationen sind schlecht, die Sichtweite zu gering. Das Spielprinzip schafft es nicht, sich von Textwüsten zu lösen. Die Handlungsfreiheit beschränkt sich auf immer gleiche Aufgaben.“

THOMAS PADUBRIN (17), Schüler aus Langenweißbach
„Morrowind bietet eine einzigartige, riesige Spielwelt und vollkommene Handlungsfreiheit. Es gibt hunderte von Quests, ein realistisches Aufstiegssystem, eine riesige Variation an Klassen und die Möglichkeit, eigene Zaubersprüche und magische Waffen zu erstellen. Alles in allem ist Morrowind das, was sich viele Rollenspieler schon lange wünschen.“

THORBEN KNOBLOCH (12), Schüler aus Wiesenbach
„Morrowind revolutioniert das Genre zwar nicht, ist aber ein Pflichtkauf für jeden Rollenspieler. Dank der sehr guten Grafik – von den Animationen und der unbelebten Spielwelt abgesehen – und der totalen Freiheit kann man dieses Spiel monatelang spielen. Dank des Editors wird es wohl bald viele Mods geben, die wieder für Nachschub sorgen.“

ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures

CHARTS

Die beliebtesten Abenteuerspiele der PC-Games-Leser:

1. **Dungeon Siege**
Action-Rollenspiel | Microsoft
41%
2. **Morrowind**
Rollenspiel | Ubi Soft
25%
3. **Diablo 2: Lord of Destruction**
Action-Rollenspiel | Vivendi Universal
13%
4. **Baldur's Gate 2**
Rollenspiel | Virgin Interactive
10%
5. **Gothic**
Rollenspiel | Shobox
5%
6. **Dark Age of Camelot**
Online-Rollenspiel | Wanadoo
3%
7. **Diablo 2**
Action-Rollenspiel | Vivendi Universal
2%
8. **Flucht von Monkey Island**
Adventure | THQ
1%
9. **Anachronox**
Rollenspiel | Virgin Interactive
1%
10. **Wizardry 8**
Rollenspiel | Sir-Tech
1%

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



New

Die nimmerwinterlichen Nächte sollten den dritten Frühling für das Rollenspiel-Genre begründen – stattdessen beweisen sie einmal mehr, dass eine Schwalbe noch keinen Sommer macht.

erwinter Nights

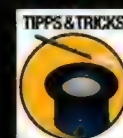
Die „Schwalbe“ von **Neverwinter Nights** ist der schlichtweg geniale Mehrspielermodus. Die Kombination aus Editor, miteinander vernetzbaren Servern und „Dungeon Master“-Variante legt die Messlatte für das gesamte Genre nicht nur ein Stückchen höher, sondern sprengt sie geradezu. Wo sonst können Sie mit wenigen Mausklicks eine eigene kleine Welt erschaffen, das Ganze online stellen und später mit Ihren Freunden erleben – und zwar nicht als Spieler, sondern als Leiter, der jederzeit auf das Verhalten der anderen Beteiligten reagieren, sie mit neuen Monstern und Gegenständen „füttern“ und bei Bedarf auch in die Schranken weisen darf. Die

Antwort: nirgends. Damit – so scheint es – haben die Entwickler von Bioware das einzige wirkliche Problem des inoffiziellen Vorgängers **Baldur's Gate 2** ausgemerzt.

Der Einzelspielermodus startet wie gewohnt mit der Charaktererschaffung. Sieben Rassen, elf Klassen und mehr als zwanzig verschiedene Fähigkeiten stehen Ihnen gemäß dem neuen Regelwerk der dritten **Dungeons & Dragons**-Ausgabe zur Verfügung. Wohl gemerkt: nur für einen einzigen Charakter, denn eine Party gibt es in **Neverwinter Nights** nicht. Und so starten Sie das direkt in die Handlung integrierte Tutorial dann auch alleine. Als Kadett der Militär-Akademie der Stadt Niewinter stehen Sie

vor einer ganzen Reihe von Problemen. Eine verheerende Seuche ist unter der Bevölkerung ausgebrochen, die zur Gewinnung eines Heilmittels eilig herbeigeschafften magischen Kreaturen wurden durch einen hinterhältigen Angriff in alle Winde verstreut und offenbar gibt es einen Verräter in den eigenen Reihen. Bevor Sie sich intensiv mit diesen tollen Ausichten beschäftigen können, durchlaufen Sie zunächst spielerisch einige Ausbildungskurse, die Sie in Steuerung und Menüstruktur einführen. Und werden mit der Nase auf die ersten Schnitzer von Bioware gestoßen: Eine Textwüste jagt die andere und jede von ihnen ist erstaunlich schlecht übersetzt, von der deutschen Syn-

chronisation mal ganz zu schweigen. Ob Sie nun von einem Ausbilder herzhafte sinnig mit „Ihr Made!“ beschimpft werden oder sich der Nahkampfmeister wie ein verschnupppter Analphabet anhört, der scheinbar keine Ahnung hat, was die Worte bedeuten, die er da von seinem Blatt abliest – so schnell und wirkungsvoll kann man eine Atmosphäre töten. Das nächste Problem wird während der ersten Kämpfe deutlich: Die laufen in einer Mischung aus Runde und Echtzeit ab, Ihr Charakter schlägt automatisch zu, mit den F-Tasten lösen Sie Spezialangriffe und Zaubersprüche aus. Da Ihr Repertoire an Letzteren aber zu Beginn recht beschränkt ist, werden Sie oft



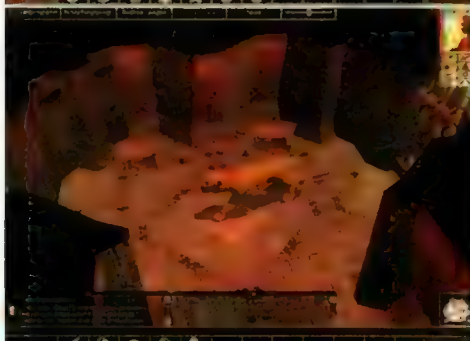
Die Macht ist mit Ihnen

Als Dungeon Master halten Sie alle Fäden in der Hand. Wir stellen Ihnen die fünf coolsten Möglichkeiten vor, mit denen Sie Ihrer Heldengruppe das Leben zur Hölle machen können.



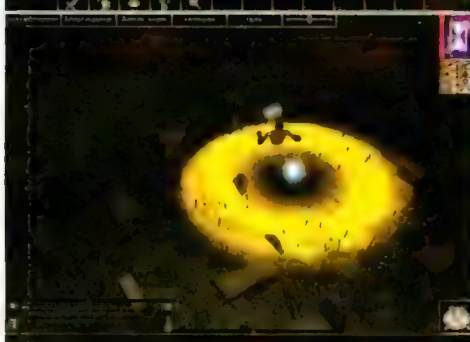
Monster erschaffen

Sie haben beim Erstellen des Dungeons den wichtigen Endgegner vergessen? Keine große Sache, denn als Dungeon Master dürfen Sie jederzeit Monster und andere NPCs erschaffen und nach Gutdünken in der Spielwelt platzieren. So peppen Sie nicht nur viel zu leichte Kämpfe auf, sondern sorgen auch flugs für einen Händler, wenn die Heldengruppe allzu viel Krempel mit sich rumschleppen muss. Diese Option werden Sie dementsprechend häufig verwenden.



In ein Monster schlüpfen

Sie dürfen jedes Monster und jeden NPC übernehmen – mit allen Zaubersprüchen und Spezialfähigkeiten, versteht sich. Wenn die Spieler also wieder einmal arrogant durch die Weltgeschichte stapfen, können Sie kurz in die Haut eines Drachen schlüpfen und dafür sorgen, dass die faule Bande weiß, wer hier der Herr im Haus ist. Reden können Sie durch das Monster natürlich auch – die Option eignet sich dadurch gut, um den Spielern die eine oder andere Quest zu übermitteln.



Schwierigkeitsgrad einstellen

Irgendwie haut Ihre Heldengruppe alle Monster im Schnellverfahren platt? Oder beißt sich sogar an kleinen Goblins die Zähne aus? Kein Problem, denn mithilfe eines Schiebereglers können Sie jederzeit den Schwierigkeitsgrad variieren. Damit steigen oder fallen die Lebenspunkte der Monster, Angriffe der Spieler werden wirkungsvoller und Zaubersprüche gelingen mehr oder weniger gut. Das Schöne ist, dass die Helden davon natürlich nichts mitbekommen.



Heilen

Ihnen geht diese vermaledeite Gruppe schon die ganze Zeit gegen den Strich? Die machen nie, was sie machen sollen, und sind am Ende auch noch unverschämt? Mit einem einfachen Mausklick heilen Sie jedes Monster, sooft Sie wollen, und stellen die Spieler damit vor ein ziemliches Problem. Natürlich dürfen Sie alternativ auch die Helden heilen – schließlich sind Sie der Dungeon Master und das Überleben der Gruppe hängt nur von Ihnen ab. Ist unendliche Macht nicht toll?



Teleportieren

Da hat man mit dem Editor drei Dungeons, zwei Wälder und eine ganze Stadt gebastelt und nun gerät man ordentlich durcheinander. Während die Heldengruppe in einer Höhle aufräumt, müsste man mal kurz im Dorf vorbeischauen und noch ein paar NPCs platzieren. Wie gut, dass Sie sich teleportieren können. Immer und unbegrenzt. Es ist wie mit der Geschichte vom Hasen und vom Igel: Wo auch immer die Spieler hinkommen, Sie waren schon da.



zum passiven Zuschauer degradiert. Einfach den Gegner anklicken und zurücklehnen – das ist selbst für **Dungeon Siege**-Fans enttäuschend. Besser wird die Sache auch dann nicht, wenn Sie endlich den ersten Söldner anheuern dürfen. Erstens können Sie nur einen Legionär gleichzeitig haben und auch wenn Sie mit dem Kerl oder der Dame reden und im Einzelfall eine richtige Liebesbeziehung aufbauen dürfen, haben Sie keinerlei Einfluss auf Inventar und Charakterwerte. Ein Ersatz für eine Party ist das



FERNBLICK Die Kameraperspektive lässt sich frei drehen und zoomen



FILMREIF Originelle Anspielungen wie dieser Fight Club unter einer Hafenschänke sind leider rar gesät – schade, da bot Baldur's Gate 2 mehr.



FEUERWERK Derart brillant in Szene gesetzte Zaubersprüche bekommen Sie erst sehr spät im Spiel zu Gesicht, aber das Warten lohnt sich.

nicht einmal im Ansatz. Soll es eigentlich auch nicht sein, aber während das Einzelkämpfer-Konzept in **Morrowind** oder **Gothic** blendend aufgeht, wird es bei **Neverwinter Nights** schnell langweilig – zu viel ist automatisiert und zu oft sind Sie nicht der Mittelpunkt der Action. Das Ganze ändert sich erst sehr viel später im Spiel und mit dem Erreichen der höheren Erfahrungsstufen. Dann machen die Kämpfe richtig Laune – warum nicht gleich so? „Macht ja nichts“, hört man da den einen oder anderen Bal-

dur's Gate 2-Spieler sagen, „solange die Story und die Quests so interessant sind wie im zwei-

dem zweiten der fünf Kapitel langsam in Fahrt – und obwohl es haufenweise Nebenaufgaben

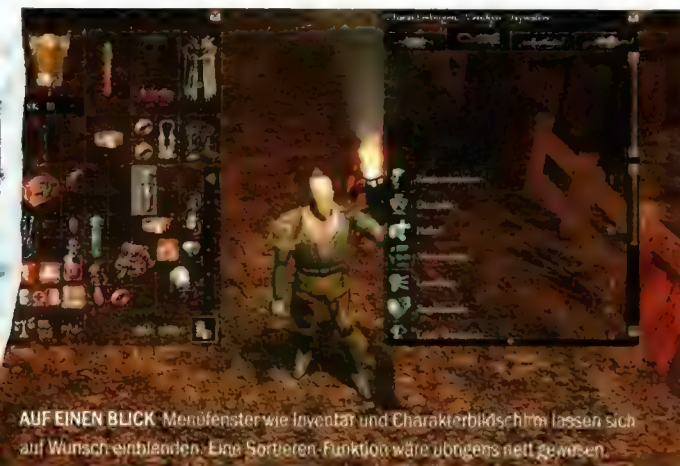
Die Haupt-Storyline kommt erst ab dem zweiten der fünf Kapitel langsam in Fahrt und obwohl es haufenweise Nebenaufgaben zu bewältigen gibt, ist keine davon so ideenreich und gewitzt wie in Baldur's Gate 2.

ten Schwertküsten-Abenteuer.“ Sind sie aber leider nicht. Die Haupt-Storyline kommt erst ab

zu bewältigen gibt, ist keine davon so ideenreich und gewitzt wie in Baldur's Gate 2. Sie su-

chen nach verschwundenen Wachmännern, töten gelangweilt einen bösen Ork, der ein Stadtviertel tyrannisiert, oder befreien Tiere aus dem örtlichen Zoo, indem Sie sich einfach durchkämpfen und einen Hebel ziehen. Und wenn Ihnen am Ende des ersten Kapitels der böse Verräter offenbart wird, müssen Sie schon ziemlich weit hinter dem Mond leben, wenn Sie nicht kurz gähnen und schimpfen, dass das schon seit dem Tutorial klar war. Überhaupt bleiben die Charaktere seltsam blass. Keine Spur von

GEWALTIG Mit Drachen sollten sich nur wirklich hochstufige Charaktere anlegen. Die gefräßigen Reptilien nehmen Anfänger-Helden in Sekunden auseinander.



AUF EINEN BLICK Menüfenster wie Inventar und Charakterbildschirm lassen sich auf Wunsch einblenden. Eine Sortieren-Funktion wäre übrigens nett gewesen.



Neverwinter Nights gegen den Rest der Welt

Der Rollenspiel-Overkill: Was macht Neverwinter Nights besser als **Dungeon Siege**, wo liegen die Schwächen im Vergleich zu **Morrowind**, warum reicht es nicht ganz an **Baldur's Gate 2** heran? Wir schlüsseln es detailliert auf.



Test in Ausgabe: 06/02 Wertung: 88%

NEVERWINTER NIGHTS GEGEN DUNGEON SIEGE

NEVERWINTER NIGHTS:

- + Ausgefeiltere Story mit interessanteren Charakteren und vielen Nebenhandlungen.
- + Wesentlich umfangreichere Mini-Quests mit mehreren Lösungswegen
- + Der leistungsstarke Editor ist leichter zu bedienen und bietet mehr Optionen.
- + „Dungeon Master“-Variante sorgt im Multiplayer-Modus für viel Abwechslung.

DUNGEON SIEGE:

- + Die Grafik ist einen Tick schöner und abwechslungsreicher.
- + Ladezeiten sucht man vergeblich.
- + Die Kämpfe sind dank der bis zu acht Partymitglieder spannender.
- + Unzählige Gegenstände sorgen für eine suchartige Sammelwut.



Test in Ausgabe: 07/02 Wertung: 91%

NEVERWINTER NIGHTS GEGEN MORROWIND

NEVERWINTER NIGHTS:

- + Die Kämpfe sind komplexer und bieten mehr Interaktionsmöglichkeiten.
- + Das Dungeons & Dragons-Regelwerk ist für ein PC-Rollenspiel ideal.
- + Der tolle Mehrspielermodus sorgt für Motivation über das Einzelspiel hinaus.
- + Dank Tutorial und vieler Hilfestellungen wesentlich einsteigerfreundlicher

MORROWIND:

- + Riesige Spielwelt, in der es auch nach Monaten noch etwas zu entdecken gibt.
- + Völlige Handlungsfreiheit und eine interessantere, nicht-lineare Story
- + Originellere Nebenaufgaben mit unterschiedlichen Lösungswegen
- + Glaubhaftere Spielumgebung mit einem brillant ausgearbeiteten Hintergrund



Test in Ausgabe: 11/00 Wertung: 89%

NEVERWINTER NIGHTS GEGEN BALDUR'S GATE 2

NEVERWINTER NIGHTS:

- + Detailliertere Grafik mit hervorragenden Zauberspruch-Effekten
- + Die dritte Ausgabe des Dungeons & Dragons-Regelwerks ist noch ein wenig komplexer.
- + Endlich ein vernünftiger Mehrspielermodus für hohe Langzeitmotivation.
- + Der Editor macht das Erstellen von eigenen Dungeons und Städten zu einem Kinderspiel.

BALDUR'S GATE 2:

- + Die Story ist interessanter und mit vielen überraschenden Wendungen gespickt.
- + Die Charaktere sind brillant ausgearbeitet und sorgen für mächtig Atmosphäre.
- + Umfangreichere Spielwelt und wesentlich längere Spieldauer
- + Originellere – manchmal sogar schlichtweg geniale – Mini-Quests

einem durchgeknallten Typ wie Minsc, keine Spur von einem sadistisch-sarkastischen Weibsbild wie Viconia, keine Spur von einem herrlich überdrehten Bösewicht wie John Irenicus – stattdessen haufenweise Fantasy-Pappkameraden, die weder Charme noch Flair versprühen.

Seltsamerweise macht **Neverwinter Nights** trotz aller Mängel Spaß. Irgendwie. Das Ganze spielt sich über weite Strecken recht flott, ab und an blitzt einmal die Genialität von Bioware durch (so zum Beispiel, wenn Sie in einer dunklen Schänke einen waschechten Fight-Club finden) und sowohl Story als auch Quests werden im weiteren Spielverlauf besser, ohne jedoch jemals die Qualität von **Baldur's Gate 2** (oder **Morrowind**, was das betrifft) zu erreichen. Ganz anders sieht die Sache im Mehrspielermodus aus: Wenn Sie das perfekte Rollenspiel für sich und Ihre Kumpel suchen, dann führt kein Weg an **Neverwinter Nights** vorbei. Der Editor ist konkurrenzlos einfach zu bedienen, durch die miteinander vernetzbaren Server entsteht theoretisch eine gigantische Online-Welt und der „Dungeon Master“-Modus (siehe Extra-Kasten) sorgt für immer neue, von Ihnen selbst gestaltete Abenteuer.



EINFALLSREICH Bei Blitzzaubern schwebt über dem Kopf des unglücklichen Opfers eine kleine Gewitterwolke. Prädikat: liebevoll.



REDSELIG Dialoge laufen – wie aus **Baldur's Gate 2** gewohnt – im Multiple-Choice-Verfahren ab. Die deutsche Übersetzung ist leider ziemlich misslungen und ab und an inhaltlich einfach falsch. Musste das sein?



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Elf Klassen
- Sieben Rassen
- 20 Fähigkeiten
- 45 Spezialfähigkeiten
- Leistungsstarker Editor
- Online-Spiel via Gamespy
- „Dungeon Master“-Modus

Zahlen & Fakten

Genre:	Rollenspiel
Vergleichbare Spiele:	Morrowind, Baldur's Gate 2
Entwickler:	Bioware
Vom gleichen Entwickler:	Baldur's Gate, Baldur's Gate 2, MDK
Publisher:	Infogrames
Adresse des Publishers:	Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt am Main
Telefon des Publishers:	069-24449100
Offizielle Website:	http://www.neverwinternights.com
Website des Publishers:	http://www.infogrames.de
Website des Entwicklers:	http://www.bioware.com
Beste Fansite:	http://www.neverwinternights.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-771882 (€ 1,24/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	3 CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	80 Stunden

Im Wettbewerb

GRAFIK

Detailreichtum Spielwelt	89	91	90
Detailreichtum Objekte	75	90	85
Vielfalt der Spielwelt	86	74	79
Animation der Objekte	79	75	83
Effekte	82	92	93

SOUND

Musik	90	91	88
Soundeffekte	82	88	85
Stimmen/Kommentar	81	76	72

STEUERUNG

Bedienungskomfort/Navigation	90	89	90
Präzision der Steuerung	90	90	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	88	90

ATMOSPHÄRE

Spannung/Überraschungen	87	94	70
Realitätsnahe/Glaubwürdigkeit	92	92	80
Story/Dialoge/Kommentare	91	90	72
Inszenierung	84	88	80

SPIELDESIGN

Komplexität, Speltiefe	92	94	83
Einsteigerfreundlichkeit	68	60	85
Ausgewogenheit des Schweregrads	87	85	85
Verhalten der Computerfiguren	68	75	82
Innovation	88	90	75

MEHRSPIELERMODUS

Abwechslung der Spielmodi	67	-	91
Interaktion mit M.I. Gegenspielern	61	-	94
Einstellungsmöglichkeiten	64	-	90

TEST-AUSGABE: WERTUNG:

PCG 12/00	PCG 07/02	PCG 08/02
89	91	84

Pro & Contra

- Fantastische Zauberspruch-Effekte
- Weiche und vielfältige Animationen
- Wirkt stellenweise etwas steril
- Landschaften sind wenig abwechslungsreich

- Stimmungsvolle Musik
- Realistische Effekte
- Katastrophale deutsche Sprachausgabe

- An Baldur's Gate 2 angelehnt
- Wichtige Funktionen per Hotkey aufrufbar
- Schnellspeichern-Funktion

- Ach ja, die gute alte Schwertküste
- Viele Nebenquests ...
- ... die leider oft langweilig und wenig originell sind
- Story nur Durchschnitt

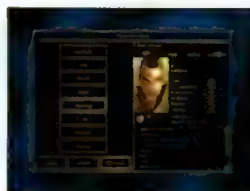
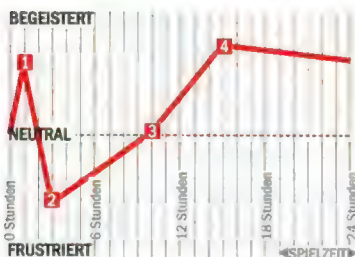
- Dank Tutorial sehr einsteigerfreundlich
- Angenehm komplex, aber nie verwirrend
- Kommt trotzdem nicht an die Spieltiefe von Baldur's Gate 2 heran

- Brillanter „Dungeon Master“-Modus
- Verschiedene Server lassen sich miteinander verbinden
- Toller Editor

WAS IST WAS?

- Schlechter als die Vergleichsspiele
- Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve



1 Die Charaktererschaffung ist gewohnt komplex und das Herumprobieren macht Laune.



2 Was ist denn das für eine Sprachausgabe? Die deutsche Synchronisation tötet die Atmosphäre.



3 Die Story kommt nicht richtig in Fahrt, die Quests sind öde – in Neverwinter herrscht oft Langeweile.



4 Endlich geht's los. Die Story bekommt Schwung, die Aufträge werden abwechslungsreich.

Leistungs-Check

Sehr wichtig ist die richtige Einstellung Ihres Computers. Dazu sollten Sie im Vorfeld Ihre Festplatte defragmentieren und wirklich sicherstellen, dass Sie alle aktuellen Treiber für Ihr System installiert haben. Während der Installation können Sie die Textur-Größe bestimmen. Diese Auswahl ist abhängig von der Speichergröße Ihrer Grafikkarte. Falls Sie sich bei der Auswahl unsicher sind, empfehlen wir, alle drei Textur-Pakete zu installieren. Neverwinter Nights profitiert von viel Speicher und einer schnellen Grafikkarte.



MINIMALE DETAILS

MAXIMALE DETAILS

WAS IST WAS? Technisch unmöglich Unzumutbar Akzeptabel Optimal

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra																		
Geforce256																		
Geforce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo5																		
Geforce2 GTS																		
Geforce2 Pro																		
Geforce2 Ultra																		
Geforce3																		



EFFEKTE-OVERKILL Wenn viele Magier zaubern, dass die Balken krachen, gehen auch High-End-Rechner schnell in die Knie. Das ist der Preis für die bislang besten Effekte des Genres.

er. Damit verdient sich **Neverwinter Nights** dann doch noch den PC Games-Award.

Die Grafik in **Neverwinter Nights** ist hübsch anzusehen, auch wenn Bioware ein Faible für Brauntöne zu haben scheint und die Umgebung dadurch immer einen Tick zu steril und leblos wirkt. Die Kamera dürfen Sie – wie bei **Dungeon Siege** – frei drehen und zoomen. Über alle Zweifel erhaben sind die grandiosen Zauberspruch-Ef-

fekte. Lassen Sie sich nicht davon täuschen, dass es zu Beginn sehr bieder zugeht, im weiteren Spielverlauf und mit hohen Erfahrungsstufen brennen Sie ein nie dagewesenes Feuerwerk ab. Von der Sound-Front gibt es stimmungsvolle Musikstücke, ordentliche Effekte und die bereits erwähnte grauenhafte deutsche Sprachausgabe zu vernichten.

Sie haben die Wahl: Wenn Ihnen der Sinn nach einem

erstklassigen Multiplayer-Spiel steht, ist **Neverwinter Nights** der derzeit heißeste Kandidat. Suchen Sie nach komplexer Solo-Action, fahren Sie mit **Morrowind** besser – was nicht heißen soll, dass **Neverwinter Nights** in der Hinsicht schlecht wäre. Den dritten Frühling für das Genre läutet Biowares neuester Streich zwar nicht ein, aber er hält den zweiten am Leben. Und das ist doch auch schon was, oder? JOCHEN GEBAUER

MEINUNG GEORG VALTIN



Zehn Stunden Langeweile am Anfang verzeihe ich nur, weil es danach merklich besser wird.

Meine Erwartungen waren riesig, doch nach den ersten Spielstunden folgte Emüchterung: **Neverwinter Nights**, angetreten, um den Genrethron bei den Rollenspielen zu erklimmen, ist am Anfang einfach nur stinklangweilig. Vor allem die nicht enden wollenden Textpassagen bremsen jeglichen Spielfluss. Die schwache Lokalisierung macht das Ganze noch schlimmer: Amateurhafte Sprecher und mitunter unpassende, peinliche Interpretationen der englischen Sprache – so was darf einfach nicht passieren. Da man ja aber keinen eventuell entscheidenden Hinweis verpassen will, muss man da durch. Irgendwann wird es besser, ja sogar richtig gut. Mein Waldläufer vernöbelt mit zwei Waffen seine Gegner, Zauber der höheren Stufen nutzen die Möglichkeiten der Engine aus und füllen den Bildschirm mit Effekten. Und das Geschehen wird dann sogar in eine vernünftige Story gestrikt. Technisch mag es **Baldur's Gate 2** zwar hinter sich lassen, inhaltlich ist der Klassiker aber deutlich besser.

MEINUNG JOCHEN GEBAUER






Bioware kocht eben auch nur mit Wasser – das erhoffte Über-Rollenspiel ist im Solo-Modus eine kleine Enttäuschung.

Handwerklich ist **Neverwinter Nights** ein brillantes Spiel: Die dritte Ausgabe des **Dungeons & Dragons**-Regelwerks ist angenehm komplex, die Grafik-Engine zweifellos erstklassig, der Editor herrlich einfach zu bedienen und der Multiplayermodus mit „Dungeon Master“ eine Klasse für sich. Nur hat anscheinend irgendwer vergessen, das Ganze mit Inhalten zu füllen. Viele Dialoge klicke ich einfach weg (weil langweilig), die ersten Nebenquests erledige ich methodisch und unmotiviert (weil auch langweilig) und die Story ist zu Beginn bestenfalls solider Durchschnitt. Ab dem zweiten Kapitel steigt die Motivation dann aber rasant: Weil ich endlich aus der beschauerten Stadt rauskomme und neuen Monstern begegne. Dass es trotzdem nicht für die erwartete Genre-Spitze reicht, liegt daran, dass **Neverwinter Nights** nie die Originalität eines **Baldur's Gate 2** erreicht; wo sind bloß die Edwins und Jan Jansens geblieben?

TESTURTEIL NEVERWINTER NIGHTS

ENTWICKLER Bioware	ANBIETER Infogrames
PREIS Ca. € 45,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Vanabel: drei Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: 64	Netzwerk: 64 1 Sp./Packung

TESTCENTER	Techn. Leistungsfähigkeit	Adaptierbarkeit
	Unzureichend	Optimal
Prozessor in Megahertz:		
		
450	1000	2000
Arbeitsspeicher:		
		
256 MB	512 MB	1024 MB
Grafik-Chip-Klassen:		
		
Low-Cost	Mid-End	High-End

PRO & CONTRA
<ul style="list-style-type: none"> Toller Mehrspielermodus Brillanter Editor Hervorragende Effekte Story nur Durchschnitt Einzelspielermodus unoriginell

GRAFIK	85%
SOUND	75%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	77%
SPIELEDISIGN	85%
MEHRSPIELER	93%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BALDUR'S GATE 2** oder **ICEWIND DALE** mochten.

Nightstone



MINI Die Figuren und Gegner sind so klein, dass Sie mit der Nasenspitze an den Monitor stoßen werden.

Ein Diablo-Klon wollte Nightstone sein.
Ein schlechtes Spiel ist es geworden.

Am Anfang, da erstreckt sich eine Karte über den Bildschirm. Darauf zu sehen sind Kontinente, die Missionen darstellen. Insgesamt gibt es 30 Stück. Die Schauplätze umfassen Wälder, Minen, Höhlen und Burgen. Sie entscheiden, wo Sie zunächst

darstellen. Insgesamt gibt es 30 Stück. Die Schauplätze umfassen Wälder, Minen, Höhlen und Burgen. Sie entscheiden, wo Sie zunächst

einfallen. Danach schaltet die Sicht um in eine isometrische Perspektive, den Aktionsmodus. Jetzt dürfen Sie eine von drei Figuren steuern: einen hässlichen Barbar, eine hässliche Amazone oder eine hässliche Zauberin. Auf Mausklick watschelt Ihr Charakter los und haut Gegner tot. Weil ganz schön viele Monster vorkommen, wünscht man sich eine Dauerfeuer-Funktion. Noch viel mehr wünscht man sich aber: dass das endlich aufhört. Die Grafik setzt sich aus trostlosen Braun- und Schwarztönen zusammen, die Musik bringt einen mit synthetischen Posaunenklängen um den Verstand und das Hack&Slay-Spielprinzip langweilt zu Tode. Nightstone hat die Hälfte dessen, was Diablo ausmacht, einfach weggelassen: ein ausgeklügeltes Fähigkeitensystem, kunterbunte Effekte, Gegenstandsvielfalt, Spielspaß. THOMAS WEISS

TESTURTEIL NIGHTSTONE

ENTWICKLER Horizon	ANBIETER Virgin
PREIS Ca. € 40,-	TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren	SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Einstieger	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: 8	Netzwerk: 8 1 Sp./Packung

TESTCENTER	■ Test umfänglich	■ Standard	■ Optimal
Prozessor in MHz	233	1000	2000
Arbeitsspeicher:	128 MB	256 MB	512 MB
Grafik-Chip-Klassen:	Low-End	Mid-End	High-End

PRO & CONTRA	
■ Grafik auf Stand von 1995	
■ Kaum Charakterentwicklung	
■ Umständliche Steuerung	
■ Läuft wegen eines Kopierschutzes auf manchen Rechnern nicht	

GRAFIK	23%
SOUND	31%
STEUERUNG	41%
ATMOSPHÄRE	20%
SPIELEDISIGN	24%
MEHRSPIELER	29%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIABLO 2** oder **THRONE OF DARKNESS** mochten.

29



LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!

4 TAGE ACTION

Teste die Games der Zukunft

29. 8. - 1. 9. 2002

GIC

GAMES CONVENTION

Das ultimative Messe-Event für PC- und Konsolenspiele

Besucher - Hotline 03 41 / 6 78 89 88

Offizielle Medienpartner:



www.gc-germany.com

RUHESTÖRUNG Dieser Lich reagiert nicht gerade froh über das Herumschnüffeln in seiner Grabkammer.



Arx Fatalis

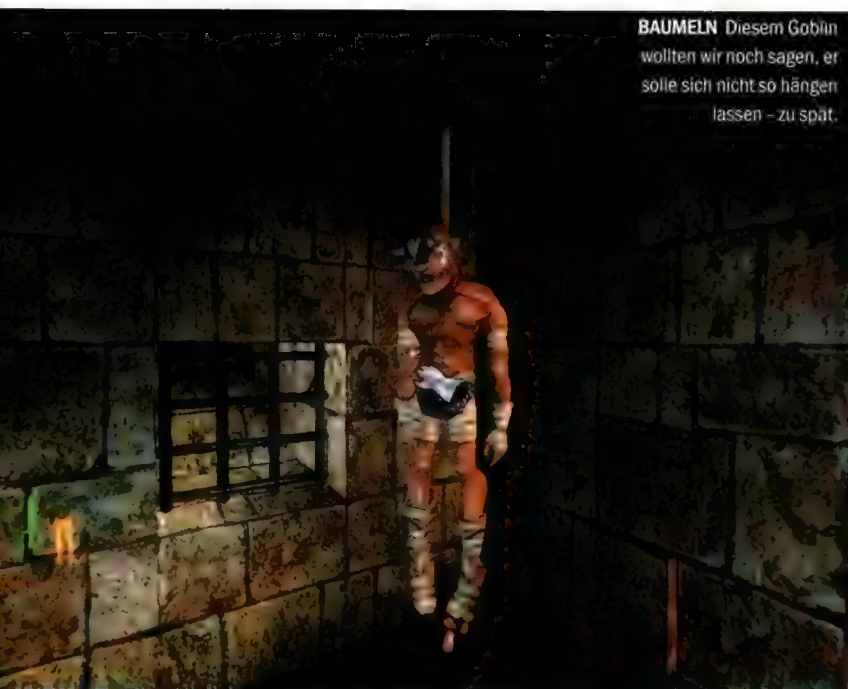
Arx Fatalis darf getrost als **inoffizieller Nachfolger des genialen Ultima Underworld** betrachtet werden.

Was unserer Erde erst in einigen Milliarden Jahren bevorsteht, ist in der Welt von **Arx Fatalis** bereits passiert: Die Sonne ist erloschen. Die wenigen Überlebenden flüchteten von der bitterkalten Oberfläche in eine riesige Zwerge mine und hausen seitdem unter der Erde. Einer davon ist Ihre Spielfigur, irgendwie zumindest. Denn am Anfang sind Sie lediglich ein Gefangener der Goblins und haben aufgrund eines mittelschweren Gedächtnisverlustes

so gar keinen Plan. Und so ist es Ihre erste Aufgabe, sich aus dieser misslichen Lage zu befreien und aus der Zelle zu fliehen.

Diese erste Spielstunde ist zugleich ein Tutorial und macht Sie als Bestandteil der eigentlichen Handlung mit der Steuerung vertraut. Sie spielen aus der Ego-Perspektive und bewegen sich ähnlich wie in einem First-Person-Shooter. Außerdem dürfen Sie springen, sich ducken und zur Seite beugen, um beispielsweise unauffällig in einen Gang zu lensen.

Dies alles passiert im so genannten Erkundungsmodus, aus dem Sie durch einen Klick auf die rechte Maustaste in den Interaktionsmodus umschalten. Auf diese Weise reden Sie mit Nebenfiguren, öffnen Türen und Kisten, lesen Bücher, knacken Schlösser, sammeln Gegenstände auf, kombinieren sie miteinander. Die Möglichkeiten, die **Arx Fatalis** diesbezüglich bietet, sind ähnlich komplex wie in den besten Teilen der legendären **Ultima**-Serie oder den **Ultima Under-**



BAUMELN Diesem Goblin wollten wir noch sagen, er solle sich nicht so hängen lassen – zu spät.



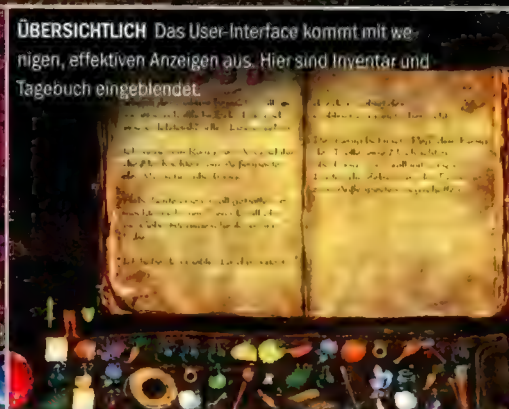
WAS GEHT AB? Zu Beginn gerät Ihr Held von einer Katastrophe in die nächste und hat keinen Plan, was eigentlich los ist.



PFUI SPINNE! Die ekligen Achtbeiner treten in diversen Größen und Farben auf und mögen keine Eindringlinge.



LICHT AN! Mit dem Nachtsicht-Zauber werden in dunklen Räumen oft Sachen sichtbar, die man eigentlich übersehen hätte.



ÜBERSICHTLICH Das User-Interface kommt mit wenigen, effektiven Anzeigen aus. Hier sind Inventar und Tagebuch eingeblendet.

world-Ablegern. Als Indikator für derartige Freiheiten wird gerne das Brotbacken genannt. Kein Problem in **Arx Fatalis**: Man nehme eine leere Flasche und benutze sie mit einem Wasserbecken. Die volle Wasserflasche wird mit Mehl kombiniert, um Brotteig zu erhalten. Den lege man in ein Feuer und kriegt

prompt einen frischen Laib Brot. Gegenstände, die Sie nicht mitnehmen können, lassen sich meistens durch die Gegend werfen (um etwa Wachen abzulenken) oder zumindest verschieben. Komplexere Vorgänge, beispielsweise die Herstellung von Gift-, Mana- und Heiltränken, erfordern neben den

Rohmaterialien und Utensilien (Mörser, etc.) einen hohen Fähigkeitswert in Objektwissen.

Die Fähigkeiten legen Sie übrigens zum einen bei der Erschaffung des Charakters fest und steigern sie zum anderen bei jedem Levelaufstieg. Festgesetzte Klassen gibt es in **Arx Fatalis** nicht, jedoch können Sie

sich klassische Kämpfer, Diebe oder Magier basteln. Oder Sie bauen einen Mischcharakter, der alles ganz passabel, aber nichts wirklich gut kann. Beide Wege führen zum Ziel, wobei es ein kampfstarkes Alter Ego etwas leichter hat. Die vier Attribute Stärke, Geisteskraft, Geschicklichkeit und Konstitution

Hokus Pokus Fidibus

Zaubersprüche per Mausbewegung zu aktivieren ist keine neue Idee. Aufgrund der Kombiniertbarkeit macht es in **Arx Fatalis** aber deutlich mehr Spaß.

Das Magiesystem beruht auf der Kombination von diversen Runen. Diese finden Sie entweder in der Spielwelt oder erstehen sie bei diversen Händlern. Im Zauberbuch werden automatisch die Sprüche eingetragen, die mit den erstandenen Runen möglich sind. Malen Sie diese Zeichen mit dem Cursor, wird der entsprechende Zauber sofort ausgeführt. Es besteht außerdem die Möglichkeit, drei Sprüche zu speichern, die dann sofort eingesetzt werden können. Das ist natürlich vor allem in den Kämpfen ein großer Vorteil. Neben typischen Angriffszubern wie Magisches Geschoss oder Feuerwand gibt es auch nützliche Support-Zauber wie Nachtsicht, Schweben oder Segnen.



MAGISCH GUT Das Zauberbuch wird immer voller, je mehr Runen Sie einsammeln.

Morrowind vs. Arx Fatalis

Beide bieten ein hohes Maß an Spielspaß, erreichen ihn aber mit völlig unterschiedlichen Mitteln.

Disziplin	The Elder Scrolls: Morrowind	Arx Fatalis
Charakterentwicklung	Sie haben die Wahl aus zehn Rassen und 21 vorgefertigten Klassen. Auf Wunsch dürfen Sie sich mithilfe der 27 Fähigkeiten auch einen eigenen Beruf basteln. Erfahrungsstufen steigen Sie durch die Benutzung Ihrer primären und sekundären Fertigkeiten auf, Erfahrungspunkte gibt es nicht.	Sie bestimmen am Anfang und bei jedem Level-Aufstieg die Verteilung der Punkte auf Charakterwerte und Fähigkeiten. Die bestimmen zugleich Ihren Spielstil: Kämpfer steigern Kraft, Ausdauer und Nahkampf, Diebe Geschicklichkeit und Sinnesschärfe. Viele Fähigkeiten ermöglichen Individualität.
Spielwelt	Der Dunkelfeilen-Kontinent Morrowind ist gigantisch groß und bietet ein weitläufiges Areal für monatelanges Spielen. Unzählige Dungeons, Schlösser, Städte und die riesige Oberwelt lassen keine Langeweile aufkommen. Atmosphärisch ist Morrowind sehr düster gehalten, die Architektur wird – je weiter Sie sich von Ihrem Ausgangspunkt ins Landesinnere bewegen – immer abgedreht.	Die unterirdische Minenwelt Arx ist Schauplatz des Spiels. Sie beginnen in den oberen Ebenen und arbeiten sich nach und nach weiter nach unten vor. Außenlevels gibt es also nicht, dafür kommt die düstere, klaustrophobische Atmosphäre sehr gut rüber. Die Interaktionsmöglichkeiten sind grandios: Angeln, Brot backen, Tränke brauen sind nur einige der zahlreichen Möglichkeiten.
Nebenfiguren/Monster	217 verschiedene Monster-Gattungen bevölkern die Spielwelt, hinzu kommen noch einmal die NPCs, bei denen Sie einen schlechten Ruf genießen. Wie gut, dass Sie sich durch Bestechungen und andere Schmeicheleien beliebt machen können.	Menschen, Trolle, Goblins, Zwerge und andere Kreaturen bevölkern die Spielwelt. Mal Freund, mal Feind, mal neutral – ein klassisches Gut gegen Böse gibt es nicht. Handel ist mit vielen Charakteren möglich. Monster wollen Ihnen aber immer ans Leder.
Dialoge	Während der Dialoge wählen Sie aus einer langen Liste von Stichpunkten das gewünschte Gesprächsthema. Im Laufe des Spiels werden immer neue Optionen freigeschaltet. Die Sprachausgabe ist aber sehr spärlich.	Sämtliche Schwätzchen sind selbstablaufend, es gibt keine Optionen, in die Gespräche einzugreifen. Für Unterhaltungen schaltet das Programm in kleine Cutscenes um, die in normaler Spielgrafik ablaufen.
Questsystem	Die meisten Quests bekommen Sie über die verschiedenen Gilden des Landes. Bei Erfüllung winkt neben einer Belohnung in Form von Geld und Gegenständen oft auch eine Beförderung in den Rängen der jeweiligen Vereinigung.	Es gibt nur relativ wenige Nebenquests, die nicht einmal unbedingt dokumentiert werden. Oft wird einfach der Forschungstrieb belohnt, wenn man jede Ebene bis zum letzten Winkel erkundet und beispielsweise Waffen und Rüstungen findet.
Kampfsystem	Das Kampfsystem von Morrowind ist recht simpel. Per Mausklick lösen Sie einen Angriff mit der ausgewählten Waffe aus, optional wird dabei sogar die jeweils beste Schlagart (also Schwingen oder Stechen) ausgeführt. Fernwaffen sind da schon schwieriger zu bedienen, ein gutes Auge und viel Fingerspitzengefühl sind ein Muss.	Es stehen diverse Nah- und Fernkampfwaffen zur Verfügung, selbst Knochen dürfen als Schlaginstrument missbraucht werden. Im Kampfmodus bereiten Sie durch Gedrückthalten der Maustasten den Schlag oder Schuss vor – je länger, desto heftiger. Monster und Feinde haben Trefferzonen, so dass beispielsweise ein Schlag auf den Kopf mehr Schaden anrichtet.
Zaubersystem	500 vorgefertigte Zaubersprüche in sieben Magieschulen warten auf Sie, mit dem integrierten Spell-Maker können Sie theoretisch 150 Milliarden Sprüche selbst erstellen. Aktiviert werden Feuerbälle und Co. mit einem Mausklick.	Im Laufe des Spiels finden Sie zahlreiche Runen, die in Ihrem Zauberbuch abgelegt werden. Malen Sie diese Runen in bestimmten Kombinationen mit der Maus, aktivieren Sie die magischen Formeln wie Angriffszauber oder Heilsprüche.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Interaktive Spielwelt
- Stufenbasiertes Charaktersystem
- 50 Zaubersprüche
- Lineare Hintergrundgeschichte
- Ausgewogenes Verhältnis zwischen Kämpfen und Rätseln
- Zaubersprüche werden mit Mausgesten-Steuerung ausgelöst
- Unterirdische Spielwelt mit acht Ebenen

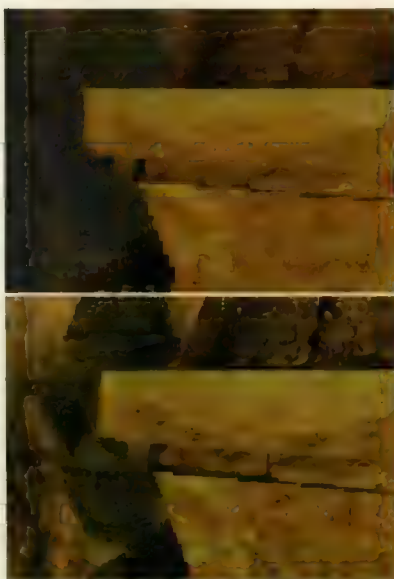
Zahlen & Fakten

Genre:	Rollenspiel
Vergleichbare Spiele:	Gothic, Ultima: Ascension
Entwickler:	Arkane Studios
Vom gleichen Entwickler:	–
Publisher:	JowoodProductions Deutschland
Adresse des Publishers:	Martin-Behaim-Str. 19-21, 63263 Neu-Isenburg
Telefon des Publishers:	06102 / 81680
Offizielle Website:	arxfatalis.jowood.de
Website des Publishers:	www.jowood.de

Website des Entwicklers:	http://www.arkane-studios.com/
Beste Fansite:	–
Telefon-Hotline (Kosten):	06102- 8168068
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	28.06.2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 40,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel/Handbuch:	Deutsch/Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	50 Stunden

Leistungs-Check

Das lang erwartete Rollenspiel Arx Fatalis ist bei vollen Details ziemlich gieng auf viel Rechnerpower. Mit aktiviertem Antialiasing kann es zu Darstellungsproblemen kommen. Bei einigen älteren Grafikkarten kommt es zu Störungen, da diese kein „Multiple-pass Mapping“ unterstützen. Um dieses Problem zu lösen, ändern Sie in der CFG.ini „ForceMetalWopass = 0“ um in „ForceMetalWopass = 1“. Sollte Arx Fatalis auf Ihrem Rechner ruckeln, ist es angebracht die Bildschirmauflösung herabzusetzen und die Farbtiefe von 32 auf 16 Bit zu verringern. Einen weiteren Performance-Schub erhalten Sie, wenn Sie die Soundqualität (EAX, A3D) verändern.



MINIMALE DETAILS

MAXIMALE DETAILS

WAS IST WAS? ■ Technisch unmöglich ■ Unzumutbar ■ Akzeptabel ■ Optimal

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra												
Geforce256												
Geforce2 MX												
Kyro II												
Radeon 32 DDR												
Voodoo 5												
Geforce2 GTS												
Geforce2 Pro												
Geforce2 Ultra												
Geforce3												

wirken sich ebenfalls auf Fähigkeiten und Charakterwerte aus. Steigern Sie Geschicklichkeit, werden die Werte für Schleichen und Fingerfertigkeit erhöht. Eine bessere Konstitution steigert die Resistenz gegen Gift, verleiht Ihrer Figur mehr Lebensenergie und erlaubt es Ihnen außerdem, schwere Rüstungen zu tragen.

Die Story von **Arx Fatalis** ist größtenteils linear und erlaubt es kaum einmal, sich zwischen mehreren Möglichkeiten zu entscheiden. Erst nach etwa einem Viertel des Spiels erfahren Sie, wen Sie da verkörpern und was Ihre Aufgabe ist. Sämtliche Dialoge laufen vollautomatisch in Form von Cutscenes ab, die in Spielgrafik präsentiert werden. Die eigentlichen Zwischensequenzen bestehen aus statischen, gezeichneten Bildern. Neben dem Hauptplot gibt es kleinere Nebenaufgaben, die aber nicht unbedingt als Quest im Tagebuch auftauchen. Wenn Sie neugierig sind, gehen Sie einfach Hinweisen

aus der Bevölkerung nach und erkunden die gigantischen unterirdischen Ebenen. Immer wieder kommt Spannung auf, und das ist eine der größten Stärken von **Arx Fatalis**. Durch dunkle Gänge pirschen, nie wissen, ob sich vielleicht hinter der nächsten Ecke ein

men Sie dem Kasten „Hokus Pokus Fidibus“.

Auch die Hauptaufgaben sind sehr abwechslungsreich gestaltet und oft mit einer Prise Humor und Rätsel gewürzt. Beispielsweise müssen Sie einmal mit dem König der Goblins reden, aber er lässt keinen zu

unter der Türe durch. Anschließend folgen wir dem Machthaber in seine Privatgemächer und unterhalten uns ungestört mit ihm. Die Sprachausgabe ist glasklar und professionell, und die Umgebungsgeräusche kommen der Atmosphäre der unterirdischen Welt zugute. Wer sich von einem Rollenspiel gern an der Hand durch die Handlung führen lässt und keinen Wert auf absolute spielerische Freiheit wie in **Morrowind** legt, sollte der Unterwelt von **Arx Fatalis** unbedingt einen Besuch abstatten.

GEORG VALTIN

Durch dunkle Gänge zu pirschen und nie zu wissen, was sich hinter der nächsten Ecke befindet, **motiviert und kitzelt die Nerven.**

Monster oder eine Schatzkiste befindet, die Geheimnisse in jedem Areal aufdecken – das motiviert und kitzelt die Nerven. Die Kämpfe laufen simpel ab: Per Knopfdruck wechseln Sie den Modus und vermöbeln den Gegner aus der Nähe oder spicken ihn aus sicherer Entfernung mit Pfeilen. Je länger Sie die linke Maustaste gedrückt halten, desto stärker ist die Attacke. Wie die Zauber funktionieren, entneh-

sich. Wenn Sie den Palast absuchen und gut beobachten, finden Sie zwei Dinge heraus: Der Koch bringt dem König immer wieder Kuchen und schiebt ihn unter der Tür durch. Und: Der König verträgt keinen Wein und kriegert davon Bauchschmerzen. Also suchen wir uns einen leckeren Kuchen, tranken ihn in Wein (in der Küche der Burg stehen leere Flaschen und ein Weinfass) und schieben die tückische Leckerei

TESTURTEIL ARX FATALIS

ENTWICKLER
Arkane Studios

ANBIETER
Jowood

PREIS
Ca. € 40,-

TERMIN
28. Juni 2002

USK
Ab 16 Jahren

SPRACHE
Deutsch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: -
Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER

Prozessor in Megahertz:

Arbeitsspeicher:

Grafik-Chip-Klassen:

PRO & CONTRA

- Komplexe Spielwelt mit zahlreichen Interaktionsmöglichkeiten
- Individuelle Charakterentwicklung
- Lange Lade- und Speicherzeiten
- Etwas zu linear

GRAFIK 83%

SOUND 81%

STEUERUNG 86%

ATMOSPHÄRE 87%

SPIELEDISIGN 81%

MEHRSPIELER -%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GOthic** oder **ULTIMA: ASCENSION** mochten.

MEINUNG GEORG VALTIN



Wenn ich in dunklen Gängen nie sicher sein kann, was als Nächstes kommt, treibt schon die Neugier zum Weiterspielen an.

Wer von Natur aus neugierig ist und gerne rumexperimentiert, wird sich in der Welt von **Arx Fatalis** pudelwohl fühlen. Edelsteine schürfen, Tränke brauen, angeln, Brot backen, Leute bestehlen, eine Bank ausrauben – es sind gerade die vielen Kleinigkeiten, die für immer neue Überraschungsmomente sorgen. Dass ich in die Gespräche und festgesetzte Handlung nicht eingreifen kann, stört mich da herzlich wenig. In diesem Fall brauche ich auch die praktisch uneingeschränkten Möglichkeiten eines **Morrowind** nicht: **Arx Fatalis** schafft es trotz aller Linearität, eine spannende Geschichte zu erzählen und macht den Spieler zu einem wichtigen Teil davon. Außerdem ist das Verhältnis von Kämpfen und Rätseln überraschend ausgewogen. Obwohl ich zunächst viel mit dem Schwert rumhantiert habe, finde ich den Bogen inzwischen viel eleganter – selbst wenn das Zielen auf bewegliche Objekte nicht ganz so einfach ist. Das macht aber allemal mehr Spaß als die Zuguck-Gefechte in **Neverwinter Nights**.

OkaySoft service

- Vorbestellservice
- US & UK uncut Importe
- bis 15:30 Sofortversand
- cut / uncut - Info

OkaySoft online

- Topaktuell
- Termine
- Lagerstatus
- Hintergrund-Stories
- ohne Cookies

OkaySoft shop-mailer

- Eingangs-Bestätigung
- Versand-Bestätigung
- Terminverschiebungen

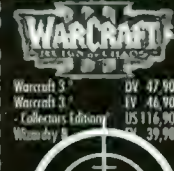
Alle Preise in Euro, ab 75 Euro Lieferwert versandkostenfrei (Inland), Vorauskassa 3,25, Nachnahme 6,50 zzgl. Zahlkartengebühr, kein Ladengeschäft, * Vorbestellung möglich und erwünscht.

OKAYSOFT

SPIELEVERBAND

13 JAHRE INDEPENDENT
SERVICE & LOGISTIK
Tel. 09674-1279 Fax -1294
92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

Age of Wonders 2	US 26,50	Dark Age of Camelot	DV 27,90	Hammerhead 1st Ed.	DA 37,90	Grand Theft Auto 3	EV 42,39	Morrowind	EV 39,90	Serious Sam: The Second Encounter	DA 17,50	Tony Hawk's Skate 3	DV 32,90
Age of Wonders 2	DV 42,90	Dante Force: Task E.D.	US 45,90	Manhattan Project	DA 26,90	Grand Theft Auto 3	US 62,90	Morrowind	DV 42,90	Star Wars: Jedi Knight 2	DV 43,90	Train Sim. - Pro Train 2	DV 29,90
Arkane Tyrannus Evoker	DV 31,50	Das Industriespiel 2	DV 39,50	Manhattan Project	US 44,90	Yka City	DV 1,1	Limited Edition	US 49,90	Star Wars: Jedi Knight 2	EV 44,90	Unreal 2	EV 1,1
Angels 3	DV 9,90	Dave Ex	DA 19,99	Dungeons Siege	DV 45,90	Heroes of Might & Magic	DV 42,50	Master GP	US 35,50	Soldier of Fortune 2	DV 37,90	Unreal 2	US 1,1
Antares: Master Edition	DV 15,90	Dave Ex 2	EV 1,1	Dungeons Siege	DV 39,90	Hotel Gigant	DV 39,90	Neverwinter Nights	AS 45,90	Soldier of Fortune 2	EV 40,90	Unreal Tournament 2	EV 45,90
Aquinox	DV 20,50	Diablo 2 Lord of Destruction	DV 28,90	Emergency 2	DV 1,1	Inverted Dile 2	EV 1,1	Neverwinter Nights	US 45,90	Star Wars: Galactic Battlegrounds	DV 22,90	Unreal Tournament 2	US 1,1
Arx Fatalis	DV 39,90	Die Götter	DV 38,90	FT 2002	DV 42,90	Madria	DV 40,41	Neverwinter Nights	EV 46,90	Star Wars: Galactic Battlegrounds	DV 19,50		
Baldur's Gate 2: Epos Brevel	DV 45,90	Die Helden Hekatomai	DA 27,90	FIFA WM 2002	DV 42,90	Madria	US 46,90	Neverwinter Nights	US 74,90	Star Wars: Galactic Battlegrounds	DV 19,50		
C.C. Genetals	DV 1,1	Die Sims	DV 38,20	Global Ops	DV 42,90	Madria	EV 25,51	No One Lives Forever	DV 20,90	Star Wars: Galactic Battlegrounds	EV 1,1		
Civilization 3	DV 45,90	Das volle Leben	DV 16,87	Gold Games 5	DV 19,50	Madria	DV 16,90	Opus: The Day After Tomorrow	DV 22,90	Star Wars: Jedi Knight 2	DV 43,90		
Clive Barker's Undying	DA 14,50	Hot Date	DV 22,90	Gore	US 41,50	Inner Sphere	US 24,90	Planet of the Apes	DV 14,90	Star Wars: Jedi Knight 2	EV 44,90		
Colin McKee Rally 3	DV 1,1	Urban Hunt	DV 22,50	Gore	EV 39,90	Inner Sphere	US 24,90	Planet of the Apes	DV 14,90	Star Wars: Jedi Knight 2	EV 44,90		
Cosmos: Europa: Wars	DV 19,90	Divine Divinity	EV 45,90	Gothic	DV 15,90	Might & Magic 9	DV 42,90	Project G.I. 2	EV 1,1	Star Wars: Jedi Knight 2	EV 44,90		
Cosmos: Strike - JC	EV 17,50	Doan 3	EV 1,1	Gothic 2	DV 1,1	Mobile Forces	DV 38,90	Quake 4	EV 1,1	Star Wars: Jedi Knight 2	EV 44,90		
Condition Zero	EV 35,90	DIM Race Driver DVD	DV 42,90	Grand Prix 4	DV 45,90	Monkey Island 4	DV 14,90	Rainbow Six: Raven's Eye	EV 1,1	Star Wars: Jedi Knight 2	EV 44,90		
Condition Zero	US 1,1	Duke: Duke's Forever	EV 40,85	Grand Theft Auto 3	DV 44,90	Morrowind	DA 42,90	Red Faction	DV 18,90	Syberia	DV 36,50		



www.okaysoft.de

Frisch auf den Tisch!

Leckere Sportclips aus der Fischperspektive.

FISH & CLIPS



Dienstag bis Donnerstag um 18:30 Uhr

Mittendrin statt nur dabei



SECHS FRAGEN AN
DEN HERSTELLER

BERND REINARTZ ist Pressesprecher bei Activision Deutschland.

PC Games: Hat Tony Hawk außer bei der Namensgebung Einfluss auf das Spiel gehabt?

Reinartz: „Tony Hawk hatte einen sehr großen Einfluss auf das Spiel. Er war in die einzelnen Entwicklungsstufen involviert und hat auch einige Verbesserungsvorschläge an das Team von Neversoft weitergeleitet.“

PC Games: Tony Hawk 4 wurde auf der E3 bislang nur für Konsolen angekündigt. Ist eine PC-Version wahrscheinlich?

Reinartz: „Ja, Teil 4 wurde noch nicht für den PC angekündigt. In der Historie von Activision wurde Tony Hawk's Pro Skater jedoch bisher auf allen Plattformen veröffentlicht.“

PC Games: Kann man den Soundtrack auch als MP3 anhören?

Reinartz: „Ja, dazu geht man in das Setup, Menüpunkt 'Data', 'Musik', markiert die Soundtracks und zieht diese in seinen MP3-Player.“

PC Games: Hat sich der Motion-Capturing-Darsteller etwas gebrochen bei den vielen riskanten Stunts?

Reinartz: „Ich glaube schon, dass einige Tricks bei den Aufnahmen in die Hose gegangen sind. Man hat die Stürze der Skater aufgezeichnet und diese in das Spiel mit eingebaut.“

PC Games: Würde Tony Hawk alle Tricks des Spiels auch in Wirklichkeit beherrschen? An welchem würde er scheitern?

Reinartz: „Auch wenn Tony Hawk seit zehn Jahren zur absoluten Weltspitze im Skate-Bereich gehört und er auch immer neue Tricks und Trends erfunden und kreiert hat, kann selbst ein Tony Hawk keinen 3fachen Kickflip.“

PC Games: Wann ist mit einem Inlineskate-Funsport-Spiel von Activision zu rechnen?

Reinartz: „Es wird kein Inlineskate-Spiel von Activision geben.“

Tony Hawk's Pro Skater 3

Erst so schön, er ist so toll, er ist der Tony – ein Idol ...“ Mit solchen Ständchen wurde Skateboard-Profi Tony Hawk bei seinem Auftritt auf der E3 in Los Angeles zwar nicht empfangen – wobei, verdient hätte er es. Sowohl in der Half-Pipe als auch auf dem Bildschirm gehört er zu den Größten seiner Zunft. Und Activision tut alles, um die Fans bei Laune zu halten: mit immer neuen Tricks, spektakulären Locations, behutsamen Verbesserungen und unnachahmlichem Spielwitz. Nachdem **Tony Hawk 3** auch auf dem PC viele Fans gefunden hat, gilt Teil 4 als wahrscheinlich. Wir konnten bereits zum Gamepad greifen und den Nachfolger antesten: Freuen Sie sich auf noch abwechslungsreichere und größere Schauplätze (unter anderem Schule und Tiergarten), deutlich belebtere Straßen, noch bessere Animationen und detailliertere Texturen.



Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen von Tony Hawk 3

- | | |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Fantastisches Leveldesign 2. Ausgezeichnete Animationen 3. Kraftvoller Soundtrack 4. Präzise, einfach erlernbare Steuerung 5. Viel Abwechslung in den Missionen | <ol style="list-style-type: none"> 1. Viel zu kurze Spielzeit 2. Zu wenige Mehrspielermodi 3. Kollisionsabfrage nicht immer korrekt 4. Ungünstige Steuerungs-Voreinstellungen 5. Verwischene Texturen |
|--|--|

Die Meinung der PC-Games-Leser:

CHRISTOPH SCHNEIDER (17),
Schüler aus Oberhausen

„Nach kurzer Eingewöhnung macht es einfach süchtig. Am Anfang freut man sich bereits über 10.000 Punkte und ahnt nicht, dass man nach zwei, drei Wochen versucht, die Million zu knacken. Schade nur, dass das Spiel gerade mal neun Levels hat. Dafür wird man auch nach dem 20. Mal noch mit neuen Charakteren belohnt.“

TIMO MÜLLER (17),
Schüler aus Castrop-Rauxel

„Am Anfang scheint das Spiel sehr schwierig, da man nur per Grinds und Manuals an den Highscore kommt. Aber nach einiger Zeit läuft es wie von selbst. Die Motivation des Spiels scheint am Anfang nicht gegeben, doch möchte man später mit allen Fahrern durchkommen, um sich die tollen Videos anschauen zu können.“

JERRY WEYER (16),
Schüler aus Moersdorf/Mersch

„Viel hat sich nicht gegenüber dem Vorgänger geändert. Doch die wenigen Änderungen sorgen für Motivation. Der Switch-Knopf erlaubt noch schönere Kombos und noch höhere Punktzahlen. Animationen und Soundtrack sind kaum zu übertreffen. Wenn man THPS 3 etwas vorwerfen kann, dann die wenigen Levels und Spielmodi.“

JONAS BÜTTNER (17),
Schüler aus Lauf a. d. Pegnitz

„THPS 3 macht wie immer sowohl solo als auch im Mehrspielermodus ungeheuren Spaß. Die Skater-Animationen sind sehr gut gelungen. Allerdings finde ich, dass sich im Gegensatz zum Vorgänger wenig verändert hat: Die deutlichsten Unterschiede sind, dass man beim Grinden die Balance halten kann, neue Tricks und mehr Klamotten.“

CHARTS

Die beliebtesten Sportspiele der PC-Games-Leser:

- | | | | |
|----|-----|-----|--|
| 1 | - | 29% | Tony Hawk's Pro Skater 3
Fun-Sport Activision |
| 2 | - | 24% | FIFA Weltmeisterschaft 2002
Fußball-Simulation EA Sports |
| 3 | ▲ | 12% | NHL 2002
Eishockey-Simulation EA Sports |
| 4 | ▲ | 7% | Grand Prix 3
Formel-1-Simulation Infogrames |
| 5 | ▼ | 7% | FIFA 2002
Fußball-Simulation EA Sports |
| 6 | ▲ | 7% | F1 Racing Championship
Formel-1-Simulation Ubi Soft |
| 7 | NEU | 4% | Nascar Racing 2002 Season
Motorsport Vivendi Universal |
| 8 | ▲ | 4% | MS Flight Simulator 2002
Flugsimulation Microsoft |
| 9 | ▼ | 3% | Need for Speed: Porsche
Rennspiel Electronic Arts |
| 10 | ▼ | 1% | Tony Hawk's Pro Skater 2
Fun-Sport Activision |

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

FÄHNENLIFE Liegen
auf dem Boden ver-
stärkt und leicht ein-
fach zu montieren
fachgerecht und wertig



Grand Prix 4

Die Weltmeisterschaft ist so gut wie entschieden. Wer immer noch nach Formel-1-Spannung sucht, sollte auf seinem eigenen Monitor finden.

RÜCKBLICK Manch-
mal reicht der Blick in
die winzigen Spiegel
nicht aus, dann muss
diese Perspektive ge-
wagt werden.



Ein Star wie Geoff Crammond darf gerne mal seine Allüren haben. Auf der Spielmesse E3 wollte er **Grand Prix 4**, seine jüngste Formel-1-Simulation, dem Fachpublikum nicht zeigen, da noch einige Programmfehler vorhanden waren. In den Wochen danach – der von Infogrames genannte Fertigstellungstermin war längst verstrichen – gab Crammond mit der gleichen Begründung keine testfähige Version an die Medien weiter. Erst Mitte Juni, als das Spiel zu hundert Prozent seinen Vorstellungen entsprach, verließ die Master-CD sein Büro. Das könnte zulasten der Umsätze gehen: Ungeduldige Zeitgenossen hatten längst eine unautorisierte und veraltete Vorabversion getestet, darüber hinaus hat Schumachers Kanada-Sieg die ohnehin schon gelangweilten Formel-1-Fans noch weiter verschreckt.

Immerhin hat Geoff Crammond mit **Grand Prix 4** eine wirklich bestens fahrbare Simulation abgeliefert. Innerhalb von nur zwei Jahren Entwicklungszeit haben er und sein Team völlig neue Grafik- und Sound-Engines erstellt, sämtliche Formel-1-Strecken per Satellit vermessen, die 22 Fahrzeugkarosserien der Saison 2001 bis ins letzte Detail nachgebildet und ein um-

fangreiches Telemetrie- und Setupsystem auf die Beine gestellt.

Grand Prix 4 bietet die Spielmodi Schnelle Runde, Rennen ohne Wertung und Weltmeisterschaft. Wie bereits in den Vorgängerversionen wird auf eine Fahrschule verzichtet, mit der sich die Fahrzeugbeherrschung trainieren ließe oder die uns wie beispielsweise **F1 2002** in die neuralgischen Punkte einer jeden Strecke einführt.

Die Schnelle Runde ist für Spieler gedacht, die auf die Jagd nach Zehntelsekunden gehen wollen. Immer und immer wie-

Immer wieder wird die Strecke
gefahren, mit jeweils **identischen
Wetterbedingungen, Fahrzeugzu-
ständen und Gegnerpositionen.**

der wird die Strecke gefahren, mit jeweils identischen Wetterbedingungen, Fahrzeugzuständen und Gegnerpositionen. Die wirkliche Intention hinter diesem Modus ist zwar eigentlich der Hot-Seat-Mehrspielermodus (nacheinander fahren mehrere Spieler am gleichen Rechner unter identischen Bedingungen), angesichts der Abwesenheit einer echten Fahrschule eignet er sich jedoch bestens für Übungszwecke und zum Kennenlernen der Strecken.

Damit der Spieler gelegentlich das Ziel erreichen und auch akzeptable Rundenzeiten auf den Asphalt legen kann, stehen ihm acht Fahrhilfen zur Verfügung. So unterstützt der Computer den Spieler dabei, den richtigen Gang auszuwählen, den Wagen rechtzeitig vor einer Kurve abzubremsen, das Lenkrad exakt einzuschlagen oder ein Durchdrehen der Reifen zu verhindern.

Das Erlernte wird man beispielsweise im Rennen ohne Wertung einsetzen. In diesem Spielmodus darf man ein gan-

z in die Telemetrieaufzeichnung aufgenommen und steht beim nächsten Besuch der Boxengasse zum Abruf bereit. Über 20 Kurven beschreiben, was in jedem Moment der Runde im Fahrzeug vorgeht. Von der Motordrehzahl bis zur Belastung des linken Vorderrads wird so ziemlich alles aufgezeichnet, was sich in Zahlen fassen lässt. Mit ein wenig Übung und Kombinationsgabe lässt sich aus dem Graphengewirr dann herauslesen, wie Getriebe, Fahrwerk oder Spoiler zu verändern sind, um das Fahrzeug einige Zehntelsekunden schneller zu machen.

Das Setup ist ebenfalls von der Boxengasse aus zugänglich. Hier wählt man aus zahlreichen vorgegebenen Einstellungen die passende aus (je Strecke steht mindestens eine Qualifikations- und Rennabstimmung für trockenes und regnerisches Wetter zur Wahl) oder verändert das Fahrzeug nach eigenen Wünschen. Rund 60 Einstellungsmöglichkeiten bieten ausreichend Gelegenheit, sich auszutoben. Zwar ist beispielsweise die Anzahl der Heckflügel nicht wählbar, insgesamt gibt es aber derart viele Einstellungsmöglichkeiten, dass selbst der versierteste Mechaniker ein optimales Fahrzeug-Setup hinkommen sollte. Wer nicht ge-

CHOREOGRAPHIE

Alle 15 Mechaniker stehen zum Boxenstopp bereit. Auch der Lollipop-Mann ist dabei.





TESTCENTER

Inhalt & Features

- Daten der Saison 2001
- 17 Strecken
- Wechselnde Wetterverhältnisse
- Wechselnde Streckenverhältnisse
- Acht zuschaltbare Fahrhilfen
- Telemetrie
- Ein Fahrmodell

Im Wettbewerb

	F1 2002	Grand Prix 3	Grand Prix 4
GRAFIK	72	61	85
Detailliertheit Spielwelt	70	55	80
Detailliertheit Objekte	74	70	81
Vielfalt der Spielwelt	80	75	75
Animation der Objekte	80	78	80
Effekte	73	67	71
SOUND	75	40	78
Musik	0	0	0
Soundeffekte	75	50	73
Stimmen/Kommentar	75	0	78
STEUERUNG	80	80	84
Bedienungskomfort/Navigations	85	65	70
Präzision der Steuerung	82	84	84
Übersichtlichkeit/Perspektive	79	75	84
ATMOSPHÄRE	58	46	57
Spannung/Überraschungen	65	62	62
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	80	72	81
Story/Dialoge/Kommentare	15	8	8
Inszenierung	24	10	20
SPIELEDISIGN	86	69	87
Komplexität/Spieltiefe	85	82	84
Einsteigerfreundlichkeit	90	73	82
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	85	75	85
Verhalten der Computergegner	85	65	80
Innovation	20	0	0
MEHRSPIELERMODUS	80	65	85
Abwechslung der Spielmodi	60	60	60
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	30	30	30
Einstellungsmöglichkeiten	40	35	40

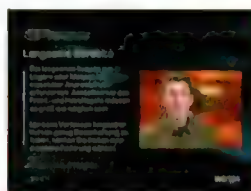
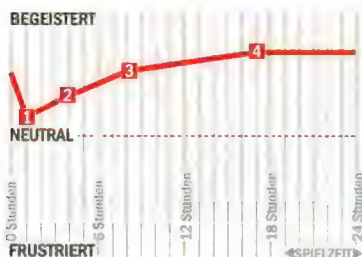
Pro & Contra

- Sehr detailliert und lebhaft
- Netze, aber nicht spektakuläre Wettereffekte
- In zahlreichen Stufen variierbar
- Extrem hardwareintensiv
- Schöne 3D- und Halleffekte
- Etwas dünner Motorsound
- Keine Kommentare
- Sehr exakte Fahrzeugsteuerung
- Gute Vermittlung des Fahrverhaltens
- Mit Tastatur keine Bestzeiten möglich
- Individuelle Fahrersterken
- Boxenluder und Kommentare fehlen
- Keine Vorstellung der Strecken
- Gute Fahrer-KI
- Mächtige Telemetrie- und Setup-funktionen
- Fehlende Fahrschule, Einführungsrunde, Safety-Car
- Späfiger Hotseat-Modus
- Nur acht Spieler im Netzwerk
- Versprochener Splitscreen-Modus fehlt

Zahlen & Fakten

Genre:	Formel-1-Simulation
Vergleichbare Spiele:	Grand Prix 3, F1 2002
Entwickler:	Geoff Crammond
Vom gleichen Entwickler:	F1 Grand Prix, Grand Prix 2, Grand Prix 3
Publisher:	Infogrames
Adresse des Publishers:	Hanauer Landstr. 184, 60314 Frankfurt am Main
Telefon des Publishers:	069-24449100
Offizielle Website:	www.grandprixgames.com
Website des Publishers:	www.infogrames.de
Website des Entwicklers:	-
Beste Fansite:	www.grandprix4.com
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-771883 (€ 1,24 /Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ohne Beschränkung
Termin:	Juni 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	24 Stunden

Motivationskurve



1 Die Menüs sehen ja völlig anders aus! Und dennoch gibt es keine neuen Funktionen oder Spielmodi.



2 Eine Präsentation des Formel-1-Zirkus mit Boxenludern und Pace-Cars hätte nicht geschadet.



3 Telemetrie und Setup geben ihre Geheimnisse preis. Selbst die x-te Runde gelingt daher in Rekordzeit.



4 Auch nach Stunden ist Grand Prix 4 eine echte, wenn auch wenig spannende Herausforderung.

Leistungs-Check

Grand Prix 4 liefert bei vollen Details auf keinem getesteten Rechner mit mehr als 25 Bildern pro Sekunde. Richtig gut spielen lässt es sich daher nur mit qualitativen Einschränkungen. So können Sie die Geschwindigkeit des Spiels verbessern: Wählen Sie eine geringere Auflösung und verringern Sie die Texturqualität im Spiel (Erweiterte Optionen); zudem sollten Sie die Qualität der Schatten vermindern. Umgebungstexturen, Spiegelansicht und Streckenmandotekte bringen nur relativ geringe Performance-Vorteile.



MINIMALE DETAILS

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra																		
Geforce256																		
Geforce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo5																		
Geforce2 GTS																		
Geforce2 Pro																		
Geforce2 Ultra																		
Geforce3																		

MAXIMALE DETAILS

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra																		
Geforce256																		
Geforce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo5																		
Geforce2 GTS																		
Geforce2 Pro																		
Geforce2 Ultra																		
Geforce3																		

MEINUNG
HARALD WAGNER


Schade, dass wieder einmal nur ein einziges Fahrmodell angeboten wird. Ich möchte in einem Minardi gegen echte Ferraris und McLarens antreten.

Das Formel-1-Spiel dieser Saison ist **Grand Prix 4**, das weitaus besser aussieht als seine Konkurrenten und im Gegensatz zu selbigen Einsteiger wie Profis gleichermaßen anspricht. Zudem (und das ist eine ganz subjektive Feststellung) ist das Fahrgefühl von **Grand Prix 4** den entscheidenden Tick ausgeprägter, man spürt den Wagen und die Strecke einfach intensiver. Dennoch ist es schade, dass wieder einmal nur ein einziges Fahrmodell angeboten wird. Ich möchte in einem Minardi gegen echte Ferraris und McLarens antreten, nicht aber in einem Arrows gegen 21 andere Arrows.



chen fühlen wie Formel-1-Enthusiasten, für die die **Grand Prix**-Serie ohnehin ein Pflichtkauf ist. Leider gibt es nach wie vor nur ein einziges Fahrmodell für alle elf vom Spieler fahrbaren Wagentypen. Unabhängig davon, ob man sich für einen Minardi oder einen Sauber entscheidet – jeder der eigentlich doch so verschiedenen Boliden fährt sich absolut identisch. Das gilt auch für die computergesteuerten Konkurrenten. Deren Fahrzeuge sehen zwar sehr unterschiedlich aus, haben aber ebenfalls völlig einheitliche Eigenschaften. Lediglich das individuelle Fahrgefühl sorgt dafür, dass nicht auch identische Rundenzeiten gefahren werden.

In **Grand Prix 4** stehen Streckenposten am Fahrbandrand und schwenken ihre Fahnen, Stewards hasten zu verunglückten Fahrzeugen und eine komplette Boxencrew nimmt den Spieler zum Tanken und

zum Reifenwechseln in Empfang. So weit wie in **F1 2002**, wo bis kurz vor dem Start sogar Boxenluder an den Wagen stehen, geht dies zwar nicht, dennoch tragen vor allem die unerwartet auftauchenden Stewards einen großen Teil zur Atmosphäre des Spiels bei. Die Grafik muss dafür sorgen, dass die Fahrphysik nicht der einzige Programmteil ist, der den Spieler in seinen Bann zieht. Da werfen dichte Baumreihen durchbrochene Schatten auf den schimmernden Asphalt, in den hochglanzpolierten Fahrzeugen spiegelt sich die Umgebung und die Stadtschlösser von Monte Carlo tragen Markisen. Mit den vielfältigen Details lässt **Grand Prix 4** seine Konkurrenten weit hinter sich, allerdings erreichen auch die Hardware-Anforderungen ungeahnte Höhen. Auf keinem unserer Testrechner gelang es, eine Wiederholrate von mehr als 30 Bildern pro Sekunde zu erreichen – für ein Rennspiel

nicht eben ein berauschendes Ergebnis. Damit der Startvorgang flüssig vonstatten geht und nicht durch Rechenpausen verursachte Massenkarambolen das Spiel beenden, greift **Grand Prix 4** zu einem Trick: Die Zeit läuft langsamer ab. Wie in Zeitlupe steuert der Spieler den Wagen in die ersten Kurven; erst wenn sich das Feld auseinander gezogen hat, wird auf die normale Geschwindigkeit zurückgeschaltet. HARALD WAGNER

GLAUBHAFT Die computergesteuerten Fahrer verhalten sich stets realistisch, ohne dabei langweilig zu sein.

nau weiß, was ein bestimmtes Schraubchen oder eine spezielle Feder bewirkt, darf auf die so genannte Gpaedia zugreifen. Dieses integrierte Nachschlagewerk beschreibt unter anderem die Aus- und Nebenwirkungen einer jeden Veränderung auf das Fahrverhalten und gibt allgemeine Tuningtipps.

Nicht nur die Spielmodi sind gleich geblieben, auch das Fahrmodell wurde kaum verändert. Es ist nun noch einen Hauch handlicher geworden, so dass man sich schneller im Fahrzeug wohl fühlt und früher erkennt, wenn es auszubrechen droht. Einsteiger dürfen sich nun genauso angespro-

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER


Warum müssen Simulationen immer den Charme einer technischen Gebrauchsanleitung haben? Ich will vor dem Monitor doch was erleben!

Ein Rennspiel ist ein Rennspiel ist ein Rennspiel. Der Allgemeinplatz, dass Räder nicht neu erfunden werden können, trifft bei kaum einer Spielart so zu wie bei Sport-Simulationen. Sei es Fußball oder eben Formel 1. Offizielle Sport-Lizenzen machen es dem Entwickler dann noch schwerer, innovativ zu sein. Bei **Grand Prix 4** musste erst jedes Pixel, jede Menüzeile vom Motorsport-Verband FIA abgesegnet werden. Schade, denn gerade der echte Formel-1-Zirkus liefert doch tollen Stoff für gesellschaftliche und sportliche Dramen. Sei's drum. Der eigentliche Kern der Simulation überzeugt auf ganzer Linie: Im Schalensitz haben Sie ein erstklassiges Fahrgefühl, bekommen umfangreiche Einstell- und Setup-Optionen und nicht zuletzt die beste Optik, seit es Formel-1-Spiele gibt. Was ich mir aber wirklich endlich mal wünschen würde, wäre etwas mehr „Rennsport-Flair“. Die Menüs sind staubtrocken und die Gpaedia ist eine lustlose Ansammlung von Zahlen und Fakten. Und wann bekommen wir endlich die Rennsport-Fahrschule? Oder werden vernünftig in die Geheimnisse der Telemetrie und des Fahrzeug-Setups eingeweiht? In **Grand Prix 5**?

TESTURTEIL
GRAND PRIX 4

ENTWICKLER Simergy	ANBIETER Infogrames
PREIS Ca. € 40,-	TERMIN 20. Juni 2002
USK Ohne	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 8 Internet: 8 1 Sp./Packung	

TESTCENTER	■ Test unregelmäßig	■ Akzeptable	■ Optimal
Prozessor in Megahertz:	500	1.000	2.000
Arbeitsspeicher:	64 MB	256 MB	512 MB
Grafik-Chip-Klassen:	Low-Cost	High-End	Lowes

PRO & CONTRA

- Schöne Grafik
- Intensive Fahrphysik
- Lückenhaftes Regelwerk
- Saisondaten aus 2001
- Mangelhafte Atmosphäre

GRAFIK	88%
SOUND	76%
STEUERUNG	84%
ATMOSPÄRE	57%
SPIELDESIGN	87%
MEHRSPIELER	85%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **F1 2002** oder **GRAND PRIX 3** mochten.

85

Moto GP: Ultimate Racing Technology



SONNENSCHUTZ Bei solchen Sonnenschirm-Halterinnen macht das Wegfahren gleich noch mehr Spaß.



TRAININGSLAUF Solche kurzen Hindernisstrecken müssen mit viel Gefühl durchfahren werden.



SCHRÄGLAGE Die Cockpit- und Helmkameras bieten nur wenig Sicht, dafür vermitteln sie viel Gefühl für das Bike.

Die Zweiradsaison hat längst begonnen, nun endlich kommt auch ein passendes Spiel zur Sommerfrische.

Die aufregendsten Motorräder der Welt will **Moto GP** simulieren, die schnellsten Motoren und die dicksten Reifen. Aber bereits bei der „Simulation“ straft das Spiel seine Werbung Lügen: Schon nach wenigen Runden auf den zehn aus dem Motorradweltcup bekannten Strecken ist klar, dass die Entwickler ihr Augenmerk vor allem auf Spaß gesetzt haben. So fahren sich die Rennstrecken durch unrealistisch große Kurvenradien weit aus einfacher und harmoni-

scher als ihre realen Vorbilder und die Fahrleistungen der Bikes unterscheiden sich streng genommen viel zu sehr voneinander, als dass sie in der gleichen Liga fahren könnten. Das recht einfache Fahrmodell geht sofort ins Blut, auch wenn die Motorräder allesamt zu träge auf Lenk- und Bremsbefehle reagieren. Ein in vier Kapitel aufgeteilter Trainingsmodus hilft dabei, sich an das Verhalten der Maschinen zu gewöhnen, außerdem verdient man hier rollenspielartige Attributspunk-

te: Nach jeder abgeschlossenen Trainingseinheit kann man seine simulierten Lenk-, Brems-, Höchstgeschwindigkeits- und Beschleunigungsattribute verbessern, was wiederum das Handling im Meisterschaftsmodus vereinfacht. Zusätzlich bietet **Moto GP** einen Zeitfahr- und einen Arcademodus. Letzterer belohnt Überholvorgänge, Drifts und Wheelies mit Extra Punkten, mit denen anschließend neue Strecken, Bikes und Outfits freigeschaltet werden können.

HARALD WAGNER

MEINUNG HARALD WAGNER



Was mir sehr gut gefallen hat, sind die zahlreichen Spielmodi.

Moto GP befindet sich auf dem schmalen Grat zwischen Fun-Racer und Simulation. Zwar sind alle Fahrer, Strecken und Motorräder der GP-Saison 2001 vorhanden, das Fahrmodell ist aber dennoch etwas zu schlicht und zu zäh ausgefallen, um einen Profifahrer noch herausfordern zu können. Auch die Grafik entspricht leider nicht unbedingt dem State-of-the-Art. Weder kann sie mit einer hohen Bildrate begeistern noch mit detaillierten, lebendigen Pisten. Dass beides möglich ist, haben nahezu sämtliche Rennspiele der letzten Monate bewiesen. Was mir hingegen sehr gut gefallen hat, sind die zahlreichen Spielmodi: Je nach Tagesform kann ich im Training mein Fahrgeschick auf die Probe stellen, im Arcade-Modus mit meinen Stuntkünsten angeben oder im Meisterschaftslauf wirklich einmal zeigen, was in mir steckt.

TESTURTEIL MOTO GP

ENTWICKLER Climax	ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 40,-	TERMIN 21.06.2002
USK Ohne	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2 Internet: 4	
Netzwerk: 4 1 Sp./Packung	

TESTCENTER	Tech. ungenügend	Alarmierend	Optimal
Prozessor in Megahertz:	400	1000	2000
Arbeitsspeicher:	256 MB	512 MB	1 GB
Grafik-Chip-Klassen:	Low-Cost	Standard	High-End

PRO & CONTRA

- ✓ Schöne Motorradgrafiken
- ✓ Viele Spielmodi
- ✓ Hohe Geschwindigkeit
- ✓ Zähes Fahrgefühl
- ✗ Schlichte Landschaften

GRAFIK	82%
SOUND	66%
STEUERUNG	61%
ATMOSPHÄRE	74%
SPIELEDISIGN	85%
MEHRSPIELER	73%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MOTO RACER 3** oder **DUCATI WORLD** mochten.

Die 24 Stunden von Le Mans



Da das **Fahrvergnügen auf der Strecke bleibt**, hält man maximal 24 Minuten durch.





Dramatik, Begeisterung und Anspannung sind das Markenzeichen des eintägigen Rennspektakels von Le Mans, die Audi gerade zum dritten Mal infolge gewonnen hat. Nachdem bereits vor knapp zwei Jahren die entsprechende PC-Umsetzung zum 24-Stunden-Rennen erschien, bringt Infogrames nun eine aktualisierte Version he-

raus. Neben dem Ausdauer-Event stehen verschiedene Meisterschaftsklassen, Zeitfahren sowie ein Mehrspielermodus für zwei Piloten (Split-screen an einem PC) zur Auswahl. Der Fuhrpark umfasst aktuelle Modelle, unter anderem von Audi, Porsche und Chrysler. Blöd nur, dass die supergetunten Boliden und selbst futuristische Prototypen an das schwammige Fahrgefühl eines Kleinwagens mit Winterreifen erinnern. Wie üblich, schalten Sie mit Erfolgen neue Ligen, Strecken und Wagen frei. Wenn die Gegner um keinen Preis Platz machen wollen, dürfen Sie sie einfach von der Strecke schubsen. So etwas wie ein Schadensmodell gibt es nämlich nicht. Außerdem lässt die Grafik stark zu wünschen übrig: Die Texturen der Umgebung, Strecken und Wagen wirken blass, die Fahrzeugmodelle bestehen aus sichtlich wenig Polygonen.

GEORG VALTIN

TESTURTEIL 24 STUNDEN VON LE MANS

ENTWICKLER Blue Fang Games	ANBIETER Infogrames
PREIS Ca. € 30,-	TERMIN Erhältlich
USK Ohne	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene	
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: mittel	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2 Netzwerk: - Internet: - 2 Sp./Packung	

TESTCENTER			
Prozessor in Megahertz:			
			
333	1.000	2.000	
Arbeitsspeicher:			
			
64 MB	256 MB	512 MB	
Grafik-Chip-Klassen:			
			
	High-End	Low-End	

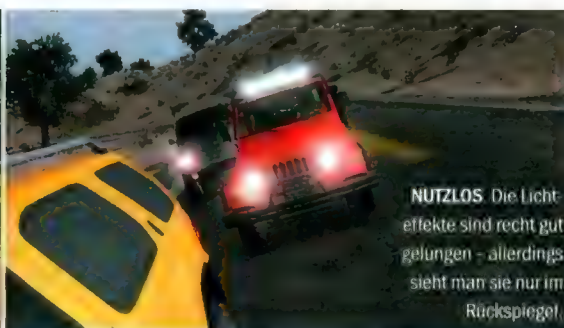
PRO & CONTRA	
Authentischer Spielmodus	
Ausgewogener Schwierigkeitsgrad	
Veraltete, grobklotzige Grafik	
Schwammiges Fahrverhalten	

GRAFIK	64%
SOUND	74%
STEUERUNG	77%
ATMOSPHÄRE	61%
SPIELEDISIGN	56%
MEHRSPIELER	71%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie SEGA GT oder TOCA 2 mochten.

69

4x4 Evo 2



Mit dem Jeep Kühe einfangen – kann so etwas Spaß machen?

Dieses Rennspiel ist eine der wenigen Off-road-Simulationen, die mehr als nur Rennen bietet. Gut versteckt in einem atemberaubend unübersichtlichen Menü wartet ein Karrieremodus auf seine Entdeckung, der alles hat, was ein Rennfahrer so braucht: Mit einem geringen Startkapital ausgestattet, kauft sich der

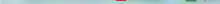
Spieler einen Wagen und versucht, sein Glück zu machen. Dazu kann er an freien Rennen teilnehmen, in unterschiedlich schwierigen Ligen fahren, einem Team beitreten, aber auch so genannte Adventures bestehen. Dazu muss man in den unwegsamen Gebieten beispielsweise Dinosaurierknochen finden oder für Bau-

ern Kühe jagen. Für jeden Erfolg kassiert man Geld, das man in Zubehör oder neue Wagen investieren kann. Technisch kann 4x4 Evo 2 leider nicht überzeugen. Die kahlen Landschaften laden genauso wenig zum Fahren ein, wie die Fahrphysik. Jeder der rund 70 Wagentypen springt wie ein Gummiball über die Felsen, die Kollisionsabfrage ist furchterlich ungenau und ein Gefühl für das Fahrzeugverhalten will auch nicht so recht aufkommen.

HARALD WAGNER

TESTURTEIL 4X4 EVO 2

ENTWICKLER Terminal Reality	ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 40,-	TERMIN 21.06.2002
USK Ohne	SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger	
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: - Internet: - 1 Sp./Packung	

TESTCENTER	 Test umfänglich	 Ausgezeichnet
	 unzureichend	 Optimal
Prozessor in Megahertz:		
		
450	1.000	2.000
Arbeitsspeicher:		
		
	256 MB	512 MB
Grafik-Chip-Klassen:		
 Low-End	 Standard	 High-End

PRO & CONTRA	
Abwechslungsreicher Kameramodus	
Viele Strecken und Fahrzeuge	
Karge, langsame Grafik	
Unbefriedigende Kollisionsabfrage	
Unübersichtliche Menüs	

GRAFIK	48%
SOUND	68%
STEUERUNG	47%
ATMOSPHÄRE	33%
SPIELEDISIGN	76%
MEHRSPIELER	35%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie TEST DRIVE: OFFROAD oder 4X4 EVOLUTION mochten.

52

PREISWERT + KOMPETENT

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

expert



Port Royale (USK 12)

Handel und Abenteuer unter der Sonne der Karibik - Riesige Spielwelt mit 60 Städten - 4 Nationen - Unzählige Missionen - 3D Seeschlachten mit bis zu 20 beteiligten Schiffen - Multiplayer-Spiele mit bis zu 8 Spielern über Netzwerk und Internet!

44.€

FUN...ACTION...CH

Industriegigant

(USK o.A.)

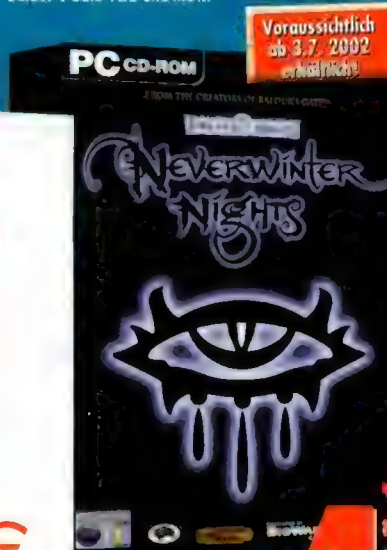
In Industriegigant 2 schlüpfst Du in die Rolle eines Unternehmers am Anfang des 20. Jahrhunderts!



44.€

Neverwinter Nights (USK 12)

Neverwinter Nights - noch nie wurde ein Rollenspiel so sehnsüchtig erwartet! Von den Machern der Megahits Baldur's Gate 1&2 und MDK!



Voraussichtlich ab 3.7. 2002 erhältlich!

GP 4 (USK o.A.)

GP 4 - Nothing gets closer!



JE 45.€

Operation Flashpoint Resistance

(USK 16)

Operation Flashpoint: Resistance erweitert das Flashpoint-Universum um eine 100 km² große Insel mit Industrie-Gebäuden und nie zuvor gesehenen Landschaften.



Voraussichtlich ab 3.7. 2002 erhältlich!

29.€

WARCRAFT

REIGN OF CHAOS™

BIZZARD
ENTERTAINMENT



47.€

Wichtiger Hinweis: Die Preise sind unverbindlich und stellen nur eine Richtschnur dar. Die tatsächlichen Preise können abweichen. Die Preise sind für die deutsche Version des Spiels angegeben. Die Preise sind für die deutsche Version des Spiels angegeben. Die Preise sind für die deutsche Version des Spiels angegeben.

Einkaufsführer

Jeden Monat ein neues Lesevergnügen: **Deutschlands große Marktübersicht für PC-Spiele** bietet alle wichtigen Infos und vergleicht Preise sowie Wertungen.

So finden Sie sich im PC-Games-Einkaufsführer ganz einfach zurecht:

PC-Games-Top-100

Das sind die 100 Spiele, an denen wir uns bei der Beurteilung von Neuerscheinungen orientieren.

Add-ons

Mission-Disks und Zusatz-CDs enthalten im Normalfall mehr Missionen, neue Einheiten, Gebäude und erweiterte Funktionen.

Spiellesammlungen

Ob Compilation, Bundle, Gold oder Special Edition: Hier können Sie bares Geld sparen.

Die „schwarze Liste“

Hier tummeln sich nur die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt.

Neuerscheinungen

Sie entdecken ein Spiel und möchten wissen, wie es bewertet wurde? Übersichtlich von A-Z sortiert.

PC-GAMES-TOP-100 - UNSERE REFERENZEN

STRATEGIE ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von
Rüdiger Steidle

Warcraft 3
Einmal mehr wird das Spiel der Woche zum besten PC-Spiel der Woche. Die besten Details und die besten Features der Erweiterung Warcraft 3: Reign of Chaos sind hier zu finden. So spannend wie Adventure.

Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 45,- **90**

Battle Realms
Nach einem halben Jahr auf dem Genre-thron muss das Asia-Strategical von C&C-Erfinder Ed Del Castillo abdanken. Der Titel Vizekönig steht dem innovativen Echtzeit-Mix aber auch nicht schlecht.

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 25,- **88**

Empire Earth
Hundert Truppentypen, Upgrades und ein weit verzweigter Technologiebaum, der von der Antike bis in die ferne Zukunft reicht, verleihen Empire Earth eine gewaltige strategische Tiefe.

Ausgabe: 01/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 40,- **87**

Age of Empires 2: Age of Kings
Auch wenn demnächst Warcraft 3 erscheint: Der Mehrspielermodus des Science-Fiction-Bruders ist noch immer einen Blick wert. Schauen Sie unbedingt im Battle.Net vorbei!

Ausgabe: 11/01 | Microsoft | Preis: ca. € 30,- **85**

Mech Commander 2
Als Kommandant einer Truppe Kampfroboter bauen Sie zwar keine Basen, erleben dafür aber umso spannendere Schermützel. Waffenwahl und 3D-Terrain sorgen für taktische Tiefe.

Ausgabe: 09/01 | Microsoft | Preis: ca. € 45,- **84**

STRATEGIE AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von
Petra Maueröder

Black & White
Peter Molyneux hat die Fortsetzung zum Kreaturen-Aufzuchtspiel angekündigt, doch zur nächsten Heft-CD gibt's erst mal den umfangreichen Mehrspieler-Patch für B&W 1 mit sinnvollen Neuerungen.

Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 50,- **92**

Die Sims
Mit Die Sims Online (erscheint 2003 in Deutschland) wird das erfolgreichste PC-Spiel unter anderem um Objekt-Handels- und Chat-Funktionen erweitert. Die Wartezeit vertreiben vier (!) Zusatz-CDs.

Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 35,- **90**

Wiggles
Im Preis gesenkt, doch die Hardware-Anforderungen bleiben: Grafikarten-Power vorausgesetzt, erschließt sich auf Ihrem Monitor eine riesige 3D-Zwergenwelt voller Abenteuer und kniffliger Quests.

Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. € 20,- **89**

Startopia
Die Missionen vergehen wie im Flug: Als Chef einer Raumstation sollen Sie Außerirdische anlocken, die es sich in Hotelbetten und Bars gemütlich machen. Witzige Ideen, ansehnliche 3D-Grafik!

Ausgabe: 04/02 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 20,- **86**

Die Siedler 4
Für Fortgeschrittene: Die nicht ganz leichten Missionen erfordern taktische Finesse, das vergnügliche Vor-sich-hin-Siedeln kommt zu kurz. Ein Kritikpunkt, der im nächsten Teil behoben werden soll.

Ausgabe: 04/01 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- **85**

STRATEGIE RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von
Rüdiger Steidle

Civilization 3
Über zehn Jahre ist es her, seit der erste Teil seinen Erfinder Sid Meier zur Legende machte. Auch heute gehört Civilization zu den besten Spielen überhaupt, erst recht der aufpolierte dritte Part.

Ausgabe: 04/02 | Infogrames | Preis: ca. € 45,- **85**

Age of Wonders 2
Mit einer grandiosen Fantasy-Welt als Hintergrund, zauberhaften und spannenden Storys, Action und Strategy in einem: Age of Wonders 2 auf. Welches Wunder? Die taktischen Fähigkeiten werden kämpfen sein. Unvergleichlich.

Ausgabe: 08/02 | Take 2 | Preis: ca. € 40,- **84**

Etherlords
Wie bei Heroes of Might & Magic führen Sie als General und Entdecker eine Fantasy-Armee durch unbekannte Lande. Innovativ: Gefechte tragen Sie im Kartenspiel aus, ähnlich wie in Magic.

Ausgabe: 01/02 | Jowood | Preis: ca. € 35,- **82**

Civ: Call to Power 2
Wer über die fehlenden Szenarien in Civilization 3 schimpft, sollte einmal den Stiefbruder Call to Power 2 ausprobieren. Der hält zum Budgetpreis wirklich spannende Missionen bereit.

Ausgabe: 06/01 | Activision | Preis: ca. € 10,- **81**

Heroes of Might & Magic 4
Der Heroes-Effekt: Das bedeutet für Kenner der Serie spannende Fantasy-Schlachten bis tief in die Nacht. Kaum ein Spiel ist so suchterzeugend wie der berühmte Rollenspiel-Ableger.

Ausgabe: 08/02 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- **81**

STRATEGIE WIRTSCHAFTSSIMULATION

vorgestellt von
Petra Maueröder

Port Royale
Endlich vom Stapel: Der Patrizier 2-Nachfolger samt 3D-Seegefechten versetzt Sie in eine riesige karibische Inselwelt. Hier können Sie als Kaufmann handeln, Pirat werden oder Schätze suchen.

Ausgabe: 07/02 | Big Ben Interactive | Preis: ca. € 46,- **88**

Die Gilde
Stimmungsvolle 3D-Städte mit Jahres- und Tageszeiten bilden den Rahmen der Handelsimulation. Neben Ruhm und Wohlstand streben Sie auch nach politischen Ämtern, manchmal mit fiesen Tricks.

Ausgabe: 04/02 | Jowood | Preis: ca. € 40,- **87**

Fußballmanager 2002
Training, Aufstellung, Sponsoren, Transfers, Taktik, Stadion-Ausbau: Bei aller Komplexität ist der FM 2002 auch für Einsteiger geeignet. Einzigartig: die Bundesliga-Daten der Saison 01/02.

Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 40,- **86**

Patrizier 2
Wen Anno 1602 nicht mehr fordert, der sticht bei Patrizier 2 in See: viel Tiefgang, komfortabel zu steuern. Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bietet die Gold-Edition (siehe „Spiellesammlungen“).

Ausgabe: 02/01 | Infogrames | Preis: ca. € 30,- **85**

Der Industriegigant 2
Noch mehr Komplexität: Der Industriegigant 2 ist ein Spiel, das Sie in die Welt der Industrie führt. Sie werden hier die Rolle eines Industriemagnaten übernehmen. Einzigartig: die Gold-Edition (siehe „Spiellesammlungen“).

Ausgabe: 08/02 | Jowood | Preis: ca. € 45,- **84**

STRATEGIE TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von
Rüdiger Steidle



Commandos 2: Men of Courage
Der Taktik-Hammer, in dem Sie mit einem kleinen Spezialisten-Team U-Boot-Basen der Wehrmacht sabotieren und Gefangene befreien, gibt es jetzt auch als Special Edition auf DVD.

Ausgabe: 10/01 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 40,- **90**



Desperados
Das deutsche Taktikspiel ist nicht einfach nur „Commandos im Wilden Westen“. Die liebenswerten Charaktere und eine Prise Action verleihen Desperados seine Eigenständigkeit.

Ausgabe: 05/01 | Infogrames | Preis: ca. € 20,- **87**



Commandos
Ohne Commandos ist die Sammlung eines PC-Strategen einfach nicht komplett. Deshalb zum Budgetpreis zugreifen und erfahren, warum das Spiel ein neues Genre begründet hat.

Ausgabe: 07/98 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 10,- **81**



Fallout Tactics
Verfrachtet die spannenden Kämpfe des Rollenspiel-Bruders in ein Taktikspiel, bei dem Sie zwischen Runden- und Echtzeit-System wählen können. Leider leidet die Atmosphäre.

Ausgabe: 05/01 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 20,- **79**



Star Trek: Away Team
Von der Klasse eines Commandos 2 ist Star Trek: Away Team zwar ein ganzes Stück entfernt. Das Star Trek-Thema stellt aber zumindest Fans der Serie zufrieden.

Ausgabe: 04/01 | Activision | Preis: ca. € 15,- **79**

ACTION EGO-SHOOTER

vorgestellt von
Christian Müller



Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Kyle Katarn schnetzt sich mit dem Laserschwert wieder durch Sturmtruppen und böse Jedis. Und ein weiteres Mal stellt Raven Software seine Ausnahmestellung als Ego-Shooter-Studio unter Beweis.

Ausgabe: 05/02 | Activision | Preis: ca. € 50,- **90**



No One Lives Forever
„Gestatten: Archer. Cate Archer.“ Die coole Shooter-Agentin empfehlen wir nicht nur wegen des Hüftschwungs, sondern vor allem aufgrund des tollen Missions-Designs in der Game-of-the-Year-Edition.

Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 26,- **88**



Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
Über ein MoH-Add-on war selbst auf der E3-Messe in Los Angeles nichts zu erfahren. Noch verkauft sich der Weltkrieg-Shooter bestens und die Online- sowie Mod-Community ist begeistert.

Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **86**



Soldier of Fortune 2 (dt.)
Nach Jedi Knight 2 der zweite Referenz-Ego-Shooter von Raven Software. Knallharte Söldner-Action: grundsoldat, aber ohne die spielerischen Höhepunkte und „Magic Moments“, die Jedi Outcast bietet.

Ausgabe: 07/02 | Activision | Preis: ca. € 43,- **84**



Aliens vs. Predator 2
Lust auf weiche Knie und aufgestellte Nackenhaare? Vivendis Kino-Adaption bietet eine haarsträubende Atmosphäre in drei Solo-Kampagnen als Marine-Soldat, Alien und Predator.

Ausgabe: 12/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 45,- **85**

ACTION TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von
Christian Müller



Operation Flashpoint
Sogar die US-Armee ist auf den Geschmack gekommen, die America's Army jetzt mit einem eigenen Taktik-Shooter Rekruten anwirbt. Operation Flashpoint-Veteranen warten aber auf das Add-on.

Ausgabe: 07/01 | Codemasters | Preis: ca. € 45,- **89**



Project I.G.I.
Noch lässt der I.G.I. 2 auf sich warten. Wenn die Entwickler auch nur annähernd wieder das packende Schleich- und Sabotage-Szenario umsetzen können, dürfen Sie sich auf ein tolles Spiel freuen.

Ausgabe: 01/01 | Eidos | Preis: ca. € 20,- **88**



Counter-Strike 1.5
Die zweite Version innerhalb weniger Wochen macht mit einer neuen Anti-Cheat-Technologie das Online-Spielen noch fairer. Außerdem gibt es mit de_piranesi eine neue Map. Updates auf CD.

Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 15,- **84**



Ghost Recon
Frisch aus der Roman-Feder von Tom Clancy und den Coder-Tastaturen von Red Storm gibt es jetzt Der Anschlag. Spiele-Profis sollten aber weiterhin zur Ghost Recon-Collectors-Edition greifen.

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,- **83**



Tribes 2
Der Taktik-Multiplayer-Shooter bietet eigentlich alles, was ein gutes Online-Spiel braucht. Dennoch ist der Funke nie auf die Community übergesprungen. Ende 2002 soll es Tribes: Fast Attack schaffen.

Ausgabe: 04/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 13,- **82**

ACTION ACTION-ADVENTURES

vorgestellt von
Thomas Weiß



Deus Ex
J.C. Denton wird berühmter: Ein Kinofilm zum innovativen Mix aus Action, Abenteuer und Rollenspiel ist in Vorbereitung, ebenso wie ein zweiter Teil. Dessen Motor wird die Unreal 2-Engine sein.

Ausgabe: 10/01 | Eidos | Preis: ca. € 20,- **89**



Grand Theft Auto 3
Ganz reibungslos ist die Umsetzung des einzigartigen Action-Rennspiels von Konsole auf PC nicht gelungen: Viele Spieler klagen über schlechte Performance, die sich nur mit Tuning verbessern lässt.

Ausgabe: 07/02 | Take 2 | Preis: ca. € 45,- **89**



System Shock 2
Ein bisschen angestaubt, aber immer noch genial ist sie, diese Deus Ex-ähnliche Mischung aus Action, Abenteuer und Rollenspiel. Für den Preis darf der Titel in keiner Spielesammlung fehlen.

Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- **86**



Evil Twin
Da sage noch einer, Jump & Runs wären nur was für Kinder: Evil Twin spielt in einer abgedrehten und kunterbunten Altraumwelt, die auch bei Erwachsenen ab und an für Gänsehaut sorgen sollte.

Ausgabe: 11/01 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,- **85**



American McGee's Alice
Evil Twins härtester Konkurrent: Alice schlägt in dieselbe Kerbe und bietet ein ebenso verrücktes und farbenfrohes Altraumabenteuer. Das ist im Gegenzug aber schon für 20 Euro erhältlich.

Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- **84**

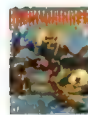
ACTION SCI-FI-ACTION

vorgestellt von
Thomas Weiß



Aquanox
Der Nachfolger zu Aquanox ist in Arbeit und soll Ende des Jahres erscheinen. Er trägt den Untertitel Revelation und wird Adventure-Elemente aus Schleifahrt enthalten. Bis dahin: Vorgänger spielen!

Ausgabe: 03/02 | Fishlabs | Preis: ca. € 20,- **85**



Mechwarrior 4: Vengeance
Noch immer ist Teil 4 der Mechwarrior-Serie das Nonplusultra im Mech-Genre. Erster Grund: Es gibt keine Konkurrenz. Zweiter Grund: Der Mix aus Taktik und Action macht verdammt viel Spaß.

Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Preis: ca. € 30,- **85**



Starlancer
Der beste Zeitvertreib bis zum Erscheinen von Freelancer: Starlancer ist Weltraum-Action im Wing Commander-Stil. Erhältlich mit Crimson Skies und Metal Gear Solid im Microsoft Action Pack.

Ausgabe: 06/00 | Microsoft | Preis: ca. € 35,- **84**



Crimson Skies
Über den Wolken muss der Spaß grenzenlos sein. Ist er auch in Crimson Skies, einer tollen Action-Simulation mit viel Story, viel Spielspaß und vielen Explosionen. Gibt's im Microsoft Action Pack.

Ausgabe: 11/00 | Microsoft | Preis: ca. € 35,- **83**



X: Beyond the Frontier
Seine Inspiration hat Beyond the Frontier von Elite: Weltraumschlachten, Handel, Story. Seine gute Wertung hat es von uns. Noch in diesem Jahr soll der Nachfolger, X2: Die Bedrohung, erscheinen.

Ausgabe: 08/99 | THQ | Preis: ca. € 10,- **80**

ACTION MILITÄR-SIMULATIONEN

vorgestellt von
Harald Wagner



Eurofighter Typhoon
Bis Ubi Softs Lock-On erscheint, bleibt Eurofighter Typhoon der einzige Jet-Simulator. Dank der Storyline dürfte Eurofighter aber auf Dauer das einzige Spiel mit Karriere-Modus bleiben.

Ausgabe: 02/02 | Koch Media | Preis: ca. € 15,- **88**



Comanche 4
Schwerelos über den Wolken – Comanche vermittelt das Schwebgefühl in einer einfachen, aber überzeugenden Weise. Jede Menge Action sorgt dafür, dass es nicht anweilig wird.

Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- **83**



B-17 Flying Fortress 2
Die Flugsimulation B-17 setzt Sie an den Steuerknüppel eines Zweiter-Weltkrieg-Bombers – aber auch an das Funkgerät, an die Bordkanonen, den Bombenschacht und den Verbandskasten.

Ausgabe: 01/01 | Infogrames | Preis: ca. € 15,- **82**



Panzer Elite: Special Edition
Spannende, anspruchsvolle Missionen und mehrere Editoren machen aus Panzer Elite noch immer eine gute Panzer-Simulation. Die Entwickler haben mittlerweile ein ähnliches Online-Spiel in Arbeit.

Ausgabe: 11/01 | Jowood | Preis: ca. € 25,- **80**



IL-2 Sturmovik
Jede Menge Simulation, wenig Spiel. Wer realistisch simulierte Flugzeuge des Zweiten Weltkriegs fliegen will, wird mit Sturmovik bestens bedient. Wer Unterhaltung sucht, sollte die Finger davon lassen.

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- **77**

ACTION GESCHICKLICHKEIT

vorgestellt von
Daniel Kreiss



Rayman 2: The Great Escape
Jump & Runs sind leicht verständlich: Man springt, klettert und ballert, bis man die Welt gerettet hat. Die Perle im Genre ist spannend, herausfordernd – und dank des Cartoon-Helden humorvoll.

Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 10,- **83**



Adventure Pinball
Der PC schlägt die Spielhalle: Einen solchen optischen Rausch – mit dreidimensionaler Tischgrafik, bunten Effekten und dröhnenden Sounds – bietet kein herkömmlicher Flipper.

Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- **79**



Ballerburg
Zwei Katapulte stehen sich in einem Abstand gegenüber, zwei Spieler sitzen an den Kontrollhebeln. Wer trifft öfter? Los! DAS Multiplayer-Duell für „mal eben zwischendurch“.

Ausgabe: 01/02 | Auroson | Preis: ca. € 35,- **78**



Sheep, Dog 'n' Wolf
Wenn sich die Zeichentrick-Kasper der Warner Brothers prügeln, kommen Sie um gute Laune nicht herum. Dieses Denk- und Geschicklichkeitsspiel stellt Ihnen zudem knackige Aufgaben.

Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. € 45,- **78**



Star Monkey
Das kleine Raumschiff ist nur von oben zu sehen; wie wild tanzt es um riesige Gegner und schießt aus allen Rohren: So war das früher in der Spielhalle und so ist es jetzt wieder am PC.

Ausgabe: 11/01 | smallrockets.com | Preis: ca. € 15,- **75**

ABENTEUER ADVENTURES

vorgestellt von
Daniel Kreiss



Die Flucht von Monkey Island
Full Throttle ist ein Adventure. Full Throttle 2 wird ein Action-Adventure. Was lehrt das? Besser nicht auf eine Fortsetzung von Monkey Island als reines Rätselabenteuer hoffen.

Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- **84**



Grim Fandango
Lustig, bizarr, stollvoll, sarkastisch, vielleicht etwas abgehoben: Das 3D-Cartoon-Adventure von Tim Schafer stiftet Chaos im Reich der Toten – ein schräges Meisterwerk.

Ausgabe: 01/99 | THQ | Preis: ca. € 10,- **81**



Das Geheimnis der Druiden
Es geht auch ohne Jokes: Das Geheimnis der Druiden erzählt eine packende Story über weltliche Intrigen und ungeklärte Geheimnisse – wie ein guter Roman über antike Mythen.

Ausgabe: 04/01 | CDV | Preis: ca. € 15,- **78**



Monkey Island 3
Technisch ist es von vorgestern: kein 3D, keine Bumm-Bumm-Effekte – nur altmodische 2D-Comic-Grafik und Sprachausgabe. Aber: Es bleibt eines der besten Adventures aller Zeiten!

Ausgabe: 01/98 | THQ | Preis: ca. € 10,- **78**



Gabriel Knight 3
Detektiv Gabriel enträtselt die Tempelritter, stellt eine Vampirsekte und flirrt wie der Teufel. Der erste 3D-Titel der Traditionsserie. Technisch Mittelmaß, spielerisch ein Schwergewicht.

Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 15,- **72**

ABENTEUER ROLLENSPIELE

vorgestellt von
Jochen Gebauer

The Elder Scrolls 3: Morrowind
Rollenspiel-Overkill: Gigantische Spielwelt, unzählige Quests, totale Handlungsfreiheit, wunderschöne Grafik, epischer Soundtrack. Ein Paradies für erfahrene Rollenspieler und neue Referenz.

Ausgabe: 07/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- **91**

Baldur's Gate 2: Schatten von Amn
Zwei Jahre sind genug - Baldur's Gate 2 verliert die Spitzenposition und muss sich mit Platz 2 begnügen. Wer eine tolle Story und viele Quests sucht, darf aber immer noch bedenkenlos zugreifen.

Ausgabe: 11/00 | Virgin | Preis: ca. € 25,- **89**

Gothic
Die Alternative zu Morrowind: ähnlicher Spielablauf, viel kleinere Spielwelt, straffere Handlung. Spätestens seit dem Zehn-Euro-Kampfpriest gehört Gothic in jede gut sortierte Spielesammlung.

Ausgabe: 03/02 | Shobox | Preis: ca. € 10,- **85**

NEUZUGANG
Neverwinter Nights
Zweites Meisterwerk der Electronic Arts. Mehr als 100 Stunden Spielzeit, unzählige Quests und eine riesige Welt. Einziges Rollenspiel, das die Jahre Gothic-Morrowschatten überlebt.

Ausgabe: 05/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 40,- **84**

NEUZUGANG
Arc Fatalis
Einziges Rollenspiel, das die Jahre Gothic-Morrowschatten überlebt. Einziges Rollenspiel, das die Jahre Gothic-Morrowschatten überlebt.

Ausgabe: 05/02 | Jowood | Preis: ca. € 40,- **83**

ABENTEUER ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von
Jochen Gebauer

Dungeon Siege
Erhitze Gemüter: Die einen freuen sich über die tolle Grafik und das einfache Spielprinzip, die anderen regen sich über lasche Quests und die laue Story auf. Wir meinen: Sichtlich macht's trotzdem.

Ausgabe: 06/02 | Microsoft | Preis: ca. € 49,- **88**

Diablo 2
Schade eigentlich: Auf der E3 gab's keine Anzeichen für eine Fortsetzung. Macht aber fast nix, denn im Internet pöppeln immer noch Tausende ihre Charaktere hoch und sammeln Gegenstände.

Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 20,- **86**

Vampire: Die Maskerade
Schon Blade 2 gesehen? Wenn Ihnen das Wesley-Snipes-Gemetzel zu dünn war, dann spielen Sie doch Vampire. Von dessen gehaltvoller Story könnte sich Hollywood eine Scheibe abschneiden.

Ausgabe: 06/01 | Activision | Preis: ca. € 15,- **81**

Darkstone
Der Olde macht immer noch Spaß, kommt aber gegen die Konkurrenz nicht an. Wenn Sie ihn jedoch in einer Billigpreis-Ecke sehen, dürfen Sie gerne zugreifen - aber nur bei der englischen Version.

Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- **78**

Nox
Und noch ein Spiel, das wohl nie eine Fortsetzung erhalten wird. Westwood werlt lieber an Generals. Dabei kennen sich die C&C-Macher im Rollenspiel-Genre doch ganz gut aus - wie Nox beweist.

Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- **77**

ABENTEUER ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von
Jochen Gebauer

Dark Age of Camelot
Camelot-Fanatiker sollten sich den 29. Juni vormerken: Da findet in Washington das erste Fan-Treffen statt. Wenn das nichts für Sie ist, zocken Sie eine Runde - 249.999 andere Spieler machen das auch.

Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | Preis: ca. € 30,- **84**

Anarchy Online
Die erste Erweiterung nimmt konkrete Formen an. Unter dem Titel Shadowlands soll das strikte Sci-Fi-Setting in metaphysische Bahnen gelenkt werden. Klingt komisch, aber wir sind trotzdem gespannt.

Ausgabe: 11/01 | Funcom | Preis: ca. € 30,- **81**

Everquest
Der auf der E3 gezeigte Nachfolger bietet bekannte Fantasy-Kost in wunderschöner Optik. Da es bis zum Erscheinen aber noch ein Weilchen dauert, können Sie sich mit dem Vorgänger vergnügen.

Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- **80**

Asheron's Call
Auch hier wurde der zweite Teil in L.A. präsentiert. Den Durchbruch will Microsoft dieses Mal mit einer völlig interaktiven Welt erreichen, bei der die Spieler in fast alle Vorgänge eingebunden werden.

Ausgabe: - | Microsoft | Preis: ca. € 50,- **73**

Ultima Online
Nix Neues von der Ultima-Front: Die sporadischen Erweiterungen nimmt aufgrund der Community kaum jemand wahr, die Technik ist veraltet und der Nachfolger eingestampft. Da hilft auch keine E3.

Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- **71**

SPORT SPORT-SIMULATIONEN

vorgestellt von
Georg Valtin

Virtua Tennis
Gerade zeigte sich beim Grand-Slam-Turnier in Paris, dass Alberto Costa aus Spanien der beste Tennis-Sandmann ist. Die beste Simulation des weißen Sports ist unumstritten Virtua Tennis.

Ausgabe: 06/02 | Empire Interactive | Preis: ca. € 45,- **86**

Links Championship Edition
So umfangreich ist kaum ein anderes Golfspiel: Sogar die Griffänge der Schläger lässt sich individuell einstellen. Plätze gibt es dank des Platz-Editors in Hülle und Fülle auf einschlägigen Fan-Sites.

Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Preis: ca. € 45,- **85**

Jimmy White's Cueball World
Die wenigsten Queue-Schwinger wissen, was Snooker überhaupt ist. Egal, auch knieprentaugliche Pool-Billard-Varianten dürfen Sie in der Simulation mit akkurater Ballphysik auswählen.

Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 35,- **84**

Tennis Master Series
Die einzige Alternative zu Virtua Tennis und doch ein völlig anderes Spielgefühl. Statt schneller, arcadeartiger Ballwechsel stehen Simulationsaspekte deutlich im Vordergrund. Für Profis.

Ausgabe: 01/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 40,- **82**

Microsoft Flight Simulator 2002
In steten Schritten mauserte sich Microsofts Flugsimulator zur Nummer 1 und sitzt dort seit Jahren unangefochten: Physikmodell, die Auswahl an Maschinen und Szenarien sind einfach einmalig.

Ausgabe: 01/02 | Microsoft | Preis: ca. € 60,- **76**

SPORT FUSSBALL-SPIELE

vorgestellt von
Georg Valtin

FIFA 2002
Aktuelle Ereignisse in Japan und Südkorea sorgen dafür, dass Fußball-Simulationen Hochkonjunktur haben. Wer die beste davon will, muss sich FIFA 2002 zulegen. Weltmeisterlich gut!

Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **89**

FIFA 2001
Nicht mehr so ganz aktuell, dafür endlich preisgünstig und für Nostalgie mit einem Lothar-Matthäus-Bild auf der Schachtel. Hier funktioniert auch das Pass-Pass-Schuss-Tor-Prinzip noch.

Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- **86**

FIFA Weltmeisterschaft 2002
Und wir dachten immer, 8:0 ist ein unrealistisches Ergebnis. Pustekuchen! Deutschlands Kicker aus Fleisch und Blut haben vollbracht, was die Pixelathleten vorgemacht haben: Respekt!

Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **85**

FIFA 2000
Zum Freundschaftspreis kriegen Sie eine immer noch ordentliche PC-Kickerei, auch wenn Grafik, Datensätze und Präsentation veraltet sind. Eignet sich aber für eben solche PCs hervorragend.

Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- **84**

UEFA Challenge 2001/2002
Wer hat nicht mit Leverkusen gelitten, als die Werkself wieder mal nur zweiter Sieger war? Machen Sie es besser und gewinnen Sie zumindest virtuell Europas wichtigste Fußball-Trophäe!

Ausgabe: 02/02 | Take 2 Interactive | Preis: ca. € 40,- **73**

SPORT AMERICAN SPORTS

vorgestellt von
Georg Valtin

NHL 2002
Ob die Eishockey-Simulation in der 2003er-Version den Genethron behaupten kann, ist fragwürdig: Gegenüber dem sehr guten NHL 2002 fielen uns nur marginale Änderungen auf.

Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **90**

NBA Live 2001
Einmal mehr dominieren die L.A. Lakers die NBA-Saison. Langweilig, oder? Wer ein anderes Team mit der Meisterschale sehen will, findet mit NBA Live 2002 dazu die passende Simulation.

Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- **89**

Madden NFL 2002
Allein die bärtigen Fachkommentare von John Madden sollten für Football-Fans ein Kaufargument sein. Nicht? Dann die Masse an Spielzügen, Taktiken und die superbe Präsentation.

Ausgabe: 10/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **87**

NHL 2001
Die Preissenkung ist hier das wesentliche Kaufargument. Die Unterschiede zu NHL 2002 sind, abgesehen von veralteten Daten, eher technischer Natur, spielerisch sind beide Titel nahezu identisch.

Ausgabe: 12/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- **86**

NHL 2000
Wer sich seit Jahren weigert, einen neuen PC zu kaufen, und ein Sportspiel sucht, kann mit NHL 2000 nichts falsch machen. Alle anderen sollten eine Version mit höherer Jahreszahl wählen.

Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- **84**

SPORT MOTORSPORT

vorgestellt von
Harald Wagner

Colin McRae Rally 2.0
Trotz starker Konkurrenz noch immer die Nummer 1: Mit zahlreichen, perfekt fahrbaren Rallye-Autos der verschiedensten Klassen verhilft Colin McRae zum chronischen Schleudertrauma.

Ausgabe: 01/01 | Codemasters | Preis: ca. € 15,- **87**

NEUZUGANG
Grand Prix 4
Einziges Rennspiel, das die Jahre Formula 1-Schlachten überlebt. Einziges Rennspiel, das die Jahre Formula 1-Schlachten überlebt.

Ausgabe: 04/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 40,- **85**

Moto Racer 3
Die zahlreichen Spielmodi sorgen für jede Menge Abwechslung. Leider haben hier offensichtlich etliche Programmerteams ihre jeweils eigenen Vorstellungen von Grafik und Bedienung beigegeben.

Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **82**

Rally Championship 2002
Mehr Spielmodi, mehr Fahrzeuge, mehr Streckentypen - und dennoch schwächer als Colin McRae. Das Fahrgefühl verleiht einfach nicht so sehr Rassen und Driften, wie es ein Rallye-Spiel sollte.

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,- **82**

Rally Trophy
In den 60ern und 70ern, als Rallye-Wagen noch Rallye-Streifen und schwarze Motorhauben hatten, war das Fahren noch harte Männerarbeit. Wer sich beweisen will, ist mit Rally Trophy bestens beraten.

Ausgabe: 12/01 | Jowood | Preis: ca. € 40,- **82**

SPORT FUNSPORTS & RENNSPIEL

vorgestellt von
Harald Wagner

Tony Hawk's Pro Skater 3
The Fast and the Furious - Tony Hawks dritter Auftritt auf dem PC ist eine schweißtreibende Skateboard-Simulation, die mit Tempo, Spitzwitz und vielfältigen Aufgaben zahllose Kalorien verbrennt.

Ausgabe: 05/02 | Activision | Preis: ca. € 40,- **91**

Need for Speed: Porsche
Fahrspaß pur: Mit Need for Speed: Porsche simuliert Electronic Arts das Fahrgefühl der Boxermotoren - von einer trockenen Simulation ist das Spiel aber (erfreulichweise) meilenweit entfernt.

Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 25,- **85**

Tony Hawk's Pro Skater 2
Ein Streckeneditor und schlechtere Grafiken sind die einzigen Unterschiede zur Nachfolgerversion der Skateboard-Sim, die mittlerweile für fast den gleichen Betrag im Handel angeboten wird.

Ausgabe: 01/01 | Activision | Preis: ca. € 10,- **85**

Mat Hoffman's Pro BMX
BMX mag ein Produkt der wieder in Mode kommenden 80er-Jahre sein, doch wirklich out war dieser Sport nie. Auf der Jagd nach Punkten muss der Spieler Stunts, Tricks und Kombos ausführen.

Ausgabe: 01/02 | Activision | Preis: ca. € 35,- **76**

Need for Speed: Brennender Asphalt
Ein Oldie: Das drei Jahre alte Rennspiel Brennender Asphalt zeigt, wie dürrig die Grafiken waren. Das Fahrgefühl ist nach wie vor herausragend, auch die Strecken setzen noch immer Maßstäbe.

Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- **74**

Bleiben Sie auf dem Laufenden

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön ein **DVD-Laufwerk** - bei nur € 49,- Zuzahlung.

Schicken Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk in den Vorruhestand: Wer jetzt für PC Games (ab sofort Monat für Monat mit zwei CDs plus DVD) einen neuen Abonnenten wirbt, erhält gegen Zuzahlung von € 49,- ein nagelneues DVD-Laufwerk – ganz easy einzubauen und superschnell (16fach DVD-ROM/48-fach CD-ROM, IDE). Dazu auf jeder PC-Games-DVD für Videos in Top-Qualität: die Trial-Version von WinDVD 3.1.



Abbildung ähnlich

Abwicklung des Versands über

ALTERNATE
Hardware | Software | Entertainment

PC Games im Abo:

Pünktlich

Keiner kriegt sie früher

Praktisch

Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent

Europas großes PC-Spiele-Magazin

Vorruhestand:

Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwährend.

Coupon ausfüllen auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Lesenservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A 5081 Aist. Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

Angebot gilt nur für Deutschland, Österreich und die Schweiz.

- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit 2 CD-ROMs und DVD.
(€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/Jahr (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/Jahr; Österreich € 116,40/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games und PC Games PLUS.



Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games PLUS!

Datum 1. Unterschrift

Vorruhestand: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwährend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

PLZ

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr-Mack-Str. 77, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth



ZUSATZ-CDs UND ADD-ONS VON A-Z



Age of Empires 2: Conquerors
Klasse neue Kampagnen, die sich wie ein interaktives Geschichtsbuch spielen: Attila der Hunne, El Cid oder Montezuma. Dazu gibt's fünf neue Völker mit zwei Dutzend neuartigen Technologien. Ein Pflichtkauf!

Ausgabe: 10/00 Microsoft ca. € 30,- **85**



BG 2: Thron des Bhaal
Ein würdiger Abschluss des wegweisenden Rollenspiels. Reisen Sie tief in das Land Tehtims und decken Sie die Mysterien der Watcher's Keep auf. Dort gibt's Level 40 und bis zu 8.000.000 Erfahrungspunkte

Ausgabe: 09/01 Virgin Interactive ca. € 25,- **91**



Diablo 2: Lord of Destruction
Satanischer Nachschub! Höhere Auflösung (800x600), zwei Charaktere (Attentäterin und Druide), ein neuer Akt (Barbaren-Hochland) und Bastler dürfen im Horadrim-Wärfel neue Rezepte austüfeln.

Ausgabe: 08/01 Vivendi Universal ca. € 30,- **90**



Die Siedler 4: Die Trojaner
Das beste Siedler 4-Add-on: Eine Hauptkampagne mit dem neuen Trojaner-Volk plus je eine Maya-, Römer- und Wikinger-Kampagne. Neue Zaubersprüche gibt's für alle vier Völker. Toll: der Kooperationsmodus.

Ausgabe: 02/01 Ubi Soft ca. € 20,- **82**



Die Sims: Party ohne Ende
Nicht nur für Partyhengste: Veranstalten Sie mit Ihren Sims unvergessliche Partys. Fünf neue Musik- und Tanzstile, jede Menge Deko und Outfits sorgen für Atmosphäre. Zur Stärkung gibt's Buffets und Bowle.

Ausgabe: 05/01 Electronic Arts ca. € 20,- **79**



Grand Prix 3: Season 2000
Wersich das neue Grand Prix 4 nicht leisten will, bekommt mit diesem GP 3-Add-on die gleichen Saison- und Indydaten mit Sepang und Indianapolis: 17 Strecken, elf Teams, 22 Fahrer und eine F1-Enzyklopädie.

Ausgabe: 09/01 Infogrames ca. € 20,- **74**



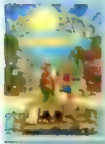
Op. Flashpoint: Red Hammer
Eine komplett neue Kampagne mit 20 Missionen, die den Spieler als Teil der Sowjet-Mächte kämpfen lässt. Mit der neuen Hauptfigur Dimitri Lukin, neuen Stimmen mit russischem Akzent und neuen Zwischensequenzen.

Ausgabe: 02/02 Codemasters ca. € 20,- **85**



Pharaos: Kleopatra
Die Königin des Nils ist das einzige Add-on für das Aufbau-Spiel Pharaos. In zwölf Szenarien erleben Sie die letzten Jahre des Neuen Reiches und erbauen Monumente wie die Grabkammern des Tutanchamun.

Ausgabe: 09/00 Vivendi Universal ca. € 25,- **81**



Tropico: Paradise Island
Paradiesische Zustände: Kanibik-Diktatoren dürfen sich weiter in ihrer Bananenrepublik austoben. 20 Szenarien, ein Dutzend neuer Gebäude, Öko- und All-Inclusive-Tourismen machen das Herrschen aber nicht leichter.

Ausgabe: 03/02 Take 2 ca. € 25,- **82**



Zeus: Poseidon
Einmal das sagenumwobene Atlantis beherrschen: In sechs Abenteuern mit 46 Episoden dürfen Sie in dem mythologischen Aufbau-Spiel alle Register der griechischen Götter- und Heldensagen ziehen.

Ausgabe: 09/01 Vivendi Universal ca. € 25,- **81**



Alarmstufe Rot 2 - Yuri's Rache
Alliierte und Sowjets erhalten insgesamt 30 neue Einheiten, für Multiplayer gibt's zehn kooperative Kampagnen. Eine Besonderheit sind die exotischen Schauplätze wie Hollywood, London, Kairo oder sogar der Mond.

Ausgabe: 12/01 Electronic Arts ca. € 35,- **82**



Cossacks: The Art of War
Volles Programm: Fünf neue Kampagnen, zwei weitere Nationen, sechs Extra-Schiffe und historische Schlachten zum Nachspielen. Der Clou: Karten-Editor, Weltreiselisten-System und bis zu 16-fach größere Karten.

Ausgabe: 12/01 CDV ca. € 30,- **77**



Die Siedler 4 Mission-Disk
Autsch! Da ist Morbus endlich besiegt und die unsterblichen Wikinger treten gleich den Römern und Mayas ans Bein. Also: erst heißig aufbauen und einträglichen Handel treiben, dann erbarmungslos zuschlagen.

Ausgabe: 09/01 Ubi Soft ca. € 20,- **81**



Die Sims: Hot Date
Hier springt der Funke über: Im prickelndsten Sims-Add-on versuchen Sie sich als Partnervermittler. Bringen Sie die Femme Fatale und den Latin Lover zusammen? Jede Menge neue Gegenstände und Aktionen.

Ausgabe: 01/02 Electronic Arts ca. € 25,- **81**



Die Sims: Urlaub total!
Entspannung vom Flirt- und Party-Stress? Dann schicken Sie Ihre Sims in den Urlaub auf die Ferieninsel oder in die Berge. Für Abwechslung sorgen Urlaubskatastrophen, Souvenirs und Postkarten.

Ausgabe: 06/02 Electronic Arts ca. € 25,- **76**



Ghost Recon: Desert Siege
Spezialauftrag in Afrika: Sie befehlen Ihre Spezialeinheit in Äthiopien und Entrea durch zehn staubige Missionen. Dieser Einsatz erfordert natürlich auch neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände.

Ausgabe: 05/02 Ubi Soft ca. € 25,- **79**



Icewind Dale: Herz des Winters
Alle guten Features von Baldur's Gate 2: höhere Auflösungen, wegklipbare Menüs, verbesserte KI und Edelstein-Säcke (nie wieder Shop-Arien). Facts: 5 Gebiete, 50 Zauber, 80 Items, hoher Schwierigkeitsgrad.

Ausgabe: 05/01 Virgin Interactive ca. € 25,- **82**



Patrizier 2: Aufschwung der Hanse
Komplett überarbeitete, erweiterte der Aufschwung der Hanse Patrizier 2 um 25 Missionen. Karrieremöglichkeiten zum Eldermann, einen Karten-Editor, Stadtgründungen sowie Wetter- und Jahreszeiten Wechsel.

Ausgabe: 12/01 Infogrames ca. € 30,- **85**



Sudden Strike: Forever
Wer spielt noch mit Zinnsoldaten, wenn es die Pixel-Kämpfer von Sudden Strike gibt? Im Add-on gibt es vier Kampagnen, 30 neue Einheiten, einen Karten- und Missions-Editor sowie ein verbessertes Interface

Ausgabe: 05/01 CDV ca. € 30,- **79**



Zoo Tycoon: Dinosaur Digs
Spannung im Tierpark: In sechs Szenarien managen Sie einen prähistorischen Zoo. Dabei handhaben Sie mit 20 Dino-Arten und über 100 neuen Gegenständen. Leider wenig Innovation zum Hauptprogramm

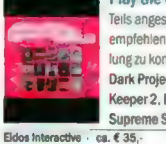
Ausgabe: 06/02 Microsoft ca. € 30,- **72**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN



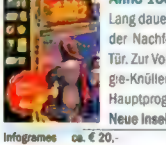
Op. Flashpoint Gold-Edition
Bald erscheint das zweite Add-on Resistance und Sie haben den Taktik-Shooter noch nicht gespielt? Mit der Gold-Edition bekommen Sie Hauptprogramm und Add-on Red Hammer.

Codemasters ca. € 45,- **89**



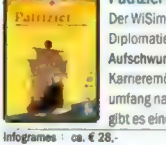
Play the Games Vol. 3
Teils angestaubt, aber immer noch zu empfehlen. Und sei es, um die Sammlung zu komplettieren: Commandos, Dark Project, Tomb Raider 3, Dungeon Keeper 2, Populous 3, Outcast, Driver, Supreme Snowboarding.

Eidos Interactive ca. € 35,- **86**



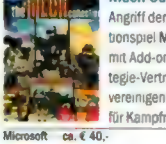
Anno 1602 Königsedition
Lang dauert's nicht mehr, dann steht der Nachfolger Anno 1503 vor der Tür. Zur Vorbereitung auf den Strategie-Knüller verordnen wir einmal das Hauptprogramm und das Add-on Neue Inseln, neue Abenteuer.

Infogrames ca. € 20,- **85**



Patrizier 2 Gold-Edition
Der WiSim-Mix aus Handel, Krieg und Diplomatie bietet mit dem Add-on Aufschwung der Hanse jetzt neue Karrieremöglichkeiten, die den Spielumfang nahezu verdoppeln. Dazu gibt es einen Karten-Editor.

Infogrames ca. € 28,- **85**



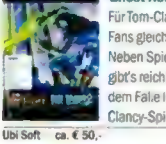
Mech Collection 1.0
Angriff der Blechkameraden: Das Actionspiel Mech Warrior 4 Vengeance mit Add-on Black Night und der Strategie-Vertreter Mech Commander 2 vereinigen sich zu einem dicken Paket für Kampfroboter-Fans.

Microsoft ca. € 40,- **84**



Sudden Strike Gold
Glücksgefühle für Pixel-Feldherren: 1.000 Einheiten pro Szenario und riesige Karten. Mit dem Hauptprogramm und dem Add-on Sudden Strike Forever dürfen Sie jedenfalls herumkommandieren, was das Zeug hält.

CDV ca. € 45,- **84**



Ghost Recon: Collectors Pack
Für Tom-Clancy- und Taktik-Shooter-Fans gleichermaßen ein Schnäppchen: Neben Spiel und Add-on Desert Siege gibt's reichlich Bonusmaterial. In jedem Falle lohnenswerter als das neue Clancy-Spiel Der Anschlag.

Ubi Soft ca. € 50,- **83**



Half-Life Generation 3
Keine Killer-Spiele, sondern 'Killer-Applications' für ältere PCs: Singleplayer-Spaß mit Half-Life und den beiden Add-ons Opposing Force und Blue Shift. Für Online-Spieler: Team Fortress Classic und Counter-Strike.

Vivendi Universal ca. € 30,- **82**



Pharaos Gold
Zwischensongeschichte zum Nachspielen: Das Aufbau-Strategiespiel führt Sie zur Pharaonenzeit an die Gestade des Nil. Zusammen mit dem Add-on Kleopatra dürfen Sie Ihre Dynastie in eine goldene Zukunft führen.

Vivendi Universal ca. € 33,- **81**



Earth 2150 - Collector's Edition
Meilensteine des Echtzeit-Strategiespiels: Urgestein Escape from the Blue Planet sowie die Fortsetzungen The Moon Project und Lost Souls alles zusammen in einer schönen, großen Box. Ideal für den Kamin.

Blackstar Interactive ca. € 30,- **80**



Diablo 2 Battle-Chest
Blitzards Komplettpaket für die teuflische Fronten-Klopperei. Mit Diablo 2, Add-on Lord of Destruction und Lösungsbuch können Sie wochenlang untertauchen, Charaktere hochpöhlen und Items sammeln.

Vivendi Universal ca. € 45,- **86**



Play the Games Vol. 4
Spielen, bis der Arzt kommt: U. a. mit Abdomination, Commandos 2, Dalkatana, Frontschweine, Grand Prix 3, Sim City 3000, Slave Zero, Soul Reaver, Theme Park World, Tomb Raider 4, Urban Chaos, V-Rally 2.

Infogrames ca. € 35,- **86**



Age of Empires 2 Gold-Edition
Das Klassiker-Paket für Echtzeit-Strategen bietet neben dem preisgekrönten Hauptprogramm auch noch das Add-on Conquerors: 50 Missionen, 18 Volksstämme, 25 neue Technologien. Was will man mehr?

Microsoft ca. € 55,- **85**



Die Siedler 4 Gold
Das Wuselvolk kommt in die Spielesammlung besonders goldig daher. Siedler 4 und zwei Add-ons bieten Aufbau-Spaß ohne Ende: 14 Kampagnen, über 100 Missionen, zwei Mini-Games plus Bonus-Materialien.

Ubi Soft ca. € 50,- **85**



Gold Games 5
Ein großer Kessel Buntes für Vielspieler und Sammler: Rayman 2, Die Siedler 3, Rogue Spear, Tony Hawk's Pro Skater 2, Star Trek: Voyager - Elite Force, Pro Rally 2001 und Warlords Battlecry.

Ubi Soft ca. € 35,- **84**



Microsoft Action Pack
Freelancer kommt im Herbst, Metal Gear Solid 2 im nächsten Jahr und Crimson Skies 2 nur auf der Xbox: Lust darauf machen die Vorgänger Starlancer, Metal Gear Solid und Crimson Skies im Action Pack.

Microsoft ca. € 35,- **84**



Voyager - Elite Force + Add-on
Alte Phrasen auf Frag! Elite Force 2 kommt nicht nur in diesem Jahr. Bis dahin sollten nicht nur Trekkes den tollen Ego-Shooter ausprobiert haben. Im Add-on spazieren Sie durch die gesamte Voyager.

Aethalon ca. € 30,- **84**



Anstoß Meister-Edition
Die Fußballmanager-Legende Anstoß 3 und die Bolz-Sim Anstoß Action können Sie nicht nur im Paket kaufen, sondern auch spielen. Das Ergebnis: Erst managen Sie Ihr Team und dann scheitern Sie es selbst zur Meisterschale.

Infogrames ca. € 35,- **81**



Tomb Raider 2-4 Collectors Value
Lara-Mania auf DVD: Drei Amazonen-Action-Adventures am Stück. Dazu gibt es Bonus-Material für Hardcore-Fans: Add-on-Levels, Screensaver, Wallpapers, Browser-Design, Trailer und Poster-Motive.

Eidos Interactive ca. € 50,- **81**



Everquest Gold
Everquest 2 wirft seit der E3 seine Schatten voraus. Bis das Online-Rollenspiel aber 2003 erscheint, können Sie sich mit dem Vorgänger und seinen drei Add-ons in dieser Sonderauflage vertraut machen.

Vivendi Universal ca. € 30,- **80**

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben PC Games + 1 Sonderheft**. Also gleich draufhalten.

PC Games Testjahrbuch 2001

Von Aquanox bis Zoo Tycoon – 240 Spiele von A-Z. Nach Genres sortiert – kritisch getestet, gerecht bewertet, opulent bebildert und ausführlich beschrieben. Nützliches Nachschlagewerk und unverzichtbarer Kaufbegleiter! Noch im Heft: zwei CD-ROMs mit spielbaren Demo-Versionen von **No One Lives Forever**, **Gothic**, **FIFA 2002**, **Colin McRae Rally 2.0**, **Desperados** u. v. m.

PC Games Tipps&Tricks-Sonderheft

Guter Rat muss nicht teuer sein. Bester Beweis: das neue PC-Games-Sonderheft. Komplettlösungen, Profi-Tipps und Übersichtskarten zu aktuellen Top-Spielen. Allein über 1.500 Tipps, Cheats und Codes verteilen sich auf 100 Seiten. Mit im Heft: vier CDs randvoll mit Mods, Tools, Demos, Videos, Trailer, Editoren und zwei komplette Jahrgänge PC Games (PDF-Format).

PC Games Hardware Athlon & Geforce

beschäftigt sich ausführlich mit den populärsten Hardwarekomponenten. Auf 72 Seiten werden alle Athlon- und Geforce-Prozessoren vorgestellt, dazu passend die besten Mainboards, Netzteile und Kühlkomponenten. Umfangreiche Praxisguides verhelfen Ihrem PC zu mehr Stabilität und Leistung. Dazu gibt es eine randvolle DVD mit 4,2 GigaByte lebensnotwendiger Treiber und Tools.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

JA, ich möchte das Miniabo der PC Games.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games (2 CDs und 1 DVD) + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/ Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten



Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwährend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PC Games im Abo:

Europas großes PC-Spiele-Magazin kommt immer praktisch und pünktlich per Post nach Hause (die Gebühr bezahlt natürlich der Verlag).

Vertragsbedingungen:

Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwährend.



SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!



Gurke des Monats

Elvis

Durch einen TV-Werbespot des Autoherstellers Audi wurde er über Nacht weltberühmt, auf dem PC macht Wackel-Elvis allerdings eine jämmerliche Figur.

Anbieter: Koch Media | Preis: € 10,-

	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Comic Kicker Europa	Randomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Infogrames	5	04/02	€ 25,-
Der Clown	THQ	5	07/01	€ 20,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Wardoves	CDV	6	08/01	€ 15,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Cubix: Race 'n' Robots	Infogrames	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Eichjagd	Randomedia	7	02/02	€ 15,-
Big Brother 2	Infogrames	9	02/01	€ 15,-
Ibiza Babewatch	CDV	9	04/01	€ 25,-
Inline-Skating	Koch Media	9	10/01	€ 25,-
Superball	Software 2000	9	01/01	€ 25,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Quiztime	Art Data	10	03/01	€ 25,-
Micro Scooter Challenge	Brightstar	11	11/01	€ 15,-
GirlsCamp	Shoobox	12	06/01	€ 25,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Die Rache der Sumpfhühner 3	Koch Media	14	03/01	€ 15,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-
Hugo: Im Reich der wilden Tiere	NBG	14	07/01	€ 25,-
Quasark	CDV	14	04/01	€ 10,-
G-Tok	Gulldhall	15	06/01	€ 8,-
Hugo 8	NBG	15	01/01	€ 25,-
Sleepwalker	Koch Media	15	08/01	€ 15,-
VIP	Ubi Soft	15	06/02	€ 28,-
Uli Stein Kuss-Shooter	Ravensburger	15	07/01	€ 15,-
Moorhuhn: Winter-Edition	Ravensburger	16	07/01	€ 15,-
Worms Blast	Ubi Soft	16	05/02	€ 40,-
BSE Bomber	Koch Media	18	08/01	€ 15,-
Erik Zabeks Cycling Manager	Singularity	18	01/02	€ 35,-
Simon Game Pack	Walk On Media	18	01/01	€ 20,-
Hiebe für Diebe	Ubi Soft	19	03/01	€ 10,-
Mr. Alien Paranoia	NBG	19	11/01	€ 20,-
Alarm für Cobra 11	THQ	20	07/01	€ 15,-
Hilfe! Ich bin ein Fisch!	Egmont Interactive	20	07/01	€ 35,-
Woody Woodpecker Racing	Konami	20	02/01	€ 30,-
Bacteria	Blackstar	20	02/02	€ 20,-
1193 A.D.	Blackstar	21	01/02	€ 20,-
Kick Off 2002	Acclaim	21	05/02	€ 15,-
Moorhuhn 3	Phenomenia	21	12/01	€ 13,-
WM Nationalspieler	Ubi Soft	21	08/02	€ 30,-
E.T. - Der Außerirdische	Ubi Soft	25	06/02	€ 30,-
Keep the Balance	Vivendi Universal	25	01/01	€ 5,-
Pulleralarm	CDV	25	01/01	€ 15,-
Wirst Du Milliardär?	Egmont Interactive	27	07/01	€ 25,-
Nightstone	Virgin Interactive	28	08/02	€ 40,-
Siege of Avalon	Blackstar	30	05/01	€ 15,-
Simon Pinball	Walk On Media	30	01/01	€ 25,-
TV Star	Infogrames	30	05/01	€ 10,-
European Super League	Virgin Interactive	31	07/01	€ 35,-
Software Tycoon	Blackstar	31	01/02	€ 25,-
Squad Leader	Infogrames	31	01/01	€ 30,-
Darts	Koch Media	32	03/01	€ 25,-
Super Taxi Driver	Hemming	32	01/01	€ 15,-
Typing of the Dead	Koch Media	32	04/01	€ 25,-
Team Telekom Eurotour Cycling	Dinamic	33	10/01	€ 20,-
Fußball Championship Quiz	Cryo	33	07/02	€ 18,-
Achterbahn Designer	Joewood	34	02/02	€ 35,-
Galaga: Destination Earth	Infogrames	34	01/01	€ 25,-
König Artus	Cryo	34	02/01	€ 40,-
Chicken Run	Eidos	35	02/01	€ 40,-
Star Wars: Battle for Naboo	Electronic Arts	35	06/01	€ 25,-
Car Tycoon	Fishtank Interactive	36	02/02	€ 40,-
Dragonfarm	Blackstar	36	07/02	€ 50,-
Buzz Lightyear	Disney Interactive	37	04/01	€ 20,-
Hundred Swords	Empire Interactive	37	01/02	€ 30,-
Ruhm & Reichtum	Cryo	37	01/01	€ 20,-
Druuna: Morbus Gravis	Virgin Interactive	38	02/02	€ 40,-
Eisenbahn.exe Professionell	Software Untergund	38	04/02	€ 45,-
F/A-18 Precision Strike Fighter	THQ	38	02/02	€ 35,-
Championship Surfer	Learning Co.	39	04/01	€ 40,-
Starpeace	Infogrames	39	03/01	€ 45,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich.



Spiel des Monats

Warcraft 3

Die gute Nachricht: Wer ein klassisches Echtzeit-Strategiespiel mit Basis-, Ressourcen- und Einheiten-Management erwartet, wird nicht enttäuscht. Die noch bessere: Zusätzliche Rollenspiel- und Adventure-Elemente machen Warcraft 3 zu einem der bemerkenswertesten Spiele der letzten Jahre.

Anbieter: Vivendi Universal | Preis: € 45,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis	Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
4x4 Evo 2	52	08/02	€ 40,-	Mail Tycoon	43	08/02	€ 30,-
Age of Wonders 2	84	08/02	€ 50,-	Medal of Honor: All. Assault (dt.)	86	02/02	€ 40,-
Anachronox	79	04/02	€ 20,-	MS Racing World - Kart 2002	78	07/02	€ 30,-
Aquanox	85	03/02	€ 20,-	Might & Magic 9	70	06/02	€ 45,-
Arx Fatalis	82	08/02	€ 40,-	Mobile Forces	56	07/02	€ 45,-
Auryn Quest	59	03/02	€ 20,-	Moto GP	70	08/02	€ 40,-
Beam Breakers	76	06/02	€ 40,-	Monsterville	52	06/02	€ 30,-
Biathlon 2002	5	04/02	€ 25,-	Myth 3	80	04/02	€ 15,-
Blood & Lace	48	05/02	€ 20,-	Myth 3: The Wolf Age (Classics)	80	04/02	€ 27,-
Blood Omen 2	62	06/02	€ 40,-	NASCAR Racing 2002 Season	80	05/02	€ 45,-
C&C: Renegade	72	03/02	€ 45,-	Neverwinter Nights	84	08/02	€ 40,-
Capitalism 2	59	04/02	€ 25,-	Next Generation Tennis	68	07/02	€ 30,-
Civilization 3 (dt.)	85	04/02	€ 45,-	Nightstone	29	08/02	€ 40,-
Cubix: Race 'n' Robots	7	05/02	€ 35,-	No One Lives Forever	88	05/02	€ 26,-
Cultures 2: Die Tore Asgards	84	05/02	€ 40,-	Offroad	51	02/02	€ 15,-
Defender of the Crown	28	05/02	€ 20,-	Oni	71	04/02	€ 8,-
Destroyer Command	42	06/02	€ 46,-	Pepsi Max Extreme Sports	66	03/02	€ 30,-
Die Geheimnis der Nautilus	51	06/02	€ 27,-	PGA Championship 2001	78	04/02	€ 40,-
Der Anschlag	69	08/02	€ 30,-	Pool of Radiance 2 (dt.)	70	02/02	€ 60,-
Der Industriegigant 2	84	08/02	€ 45,-	Port Royale	88	07/02	€ 45,-
Die 24 Stunden von Le Mans	69	08/02	€ 20,-	Primitive Wars	54	03/02	€ 25,-
Die Gilde	87	04/02	€ 40,-	Railroad Tycoon 2 Platinum (Classics)	69	06/02	€ 12,-
Die Jagd auf den Roten Baron 2	49	08/02	€ 18,-	Rayman M	61	03/02	€ 50,-
Die Monster AG	52	03/02	€ 30,-	Salt Lake 2002	66	03/02	€ 40,-
Die Sims: Urlaub Total (Add-on)	76	06/02	€ 22,-	Schiene & Straße	42	05/02	€ 40,-
Die Völker 2	74	03/02	€ 15,-	Schizim	40	03/02	€ 14,-
Die Völker 2 Gold (Classics)	74	03/02	€ 25,-	Sea Dogs	66	04/02	€ 36,-
Dino Island	73	07/02	€ 40,-	Sega GT	59	02/02	€ 30,-
Disciples 2	70	03/02	€ 45,-	Serious Sam: Second Encounter	73	02/02	€ 30,-
Dragonfarm	36	07/02	€ 50,-	Sid Meier's Sim Golf	72	03/02	€ 40,-
Duke Nukem Manhattan Project	77	07/02	€ 28,-	Simon the Sorcerer 3D	69	07/02	€ 40,-
Dungeon Siege	88	06/02	€ 45,-	Ski Park Manager	53	05/02	€ 40,-
E.T. - Der Außerirdische	25	06/02	€ 30,-	Soldier of Fortune 2 (dt.)	84	07/02	€ 45,-
Echelon	77	04/02	€ 51,-	Space Haste 2	84	07/02	€ 20,-
Eisenbahn.exe Professionell	38	04/02	€ 45,-	Spider-Man: The Movie	69	07/02	€ 40,-
Elfenwelt	54	03/02	€ 28,-	Star Trek: Bridge Commander	65	04/02	€ 40,-
Elvis	6	08/02	€ 10,-	SW: Galactic Battlegrounds Add-on	69	08/02	€ 20,-
End of Twilight	59	04/02	€ 30,-	Star Wars: Jedi Knight 2	90	05/02	€ 45,-
Europa Universalis 2	65	05/02	€ 30,-	Star Wars: Starfighter	76	04/02	€ 49,-
European Manager	42	07/02	€ 35,-	Starmageddon	60	05/02	€ 40,-
Everquest	80	04/02	€ 40,-	Startopia	86	04/02	€ 20,-
Everquest Gold (Classics)	80	04/02	€ 40,-	Startopia (Classics)	86	04/02	€ 20,-
Evil Dead: Hail to the King	63	03/02	€ 15,-	Stealth Combat	46	05/02	€ 26,-
F1 2002	77	07/02	€ 45,-	Strb Langsam: Nakatomi Plaza	61	06/02	€ 40,-
FIFA Weltmeisterschaft 2002	85	06/02	€ 40,-	Sudden Strike: Total War 2 (Add-on)	70	06/02	€ 20,-
Freedom Force	81	05/02	€ 45,-	Sudden Strike 2	75	07/02	€ 45,-
Fritz 7	82	01/02	€ 40,-	Takeda	59	02/02	€ 40,-
Fußball Championship Quiz	33	07/02	€ 16,-	Team Factor	57	07/02	€ 45,-
Fußballmanager Fun	78	07/02	€ 30,-	Tetris Worlds	70	05/02	€ 25,-
Gangsters 2	55	04/02	€ 20,-	The Elder Scrolls 3: Morrowind	91	07/02	€ 40,-
Ghost Recon	83	01/02	€ 45,-	The Three Stooges	19	05/02	€ 20,-
Ghost Recon Collector's Pack (Classics)	83	06/02	€ 50,-	Three Kingdoms (Classics)	68	04/02	€ 20,-
Ghost Recon: Desert Siege	79	05/02	€ 25,-	Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	68	04/02	€ 20,-
Gilbert Goodmate	70	05/02	€ 25,-	Tiger Woods PGA Tour 2002	83	05/02	€ 45,-
Global Operations	59	04/02	€ 45,-	Tomb Raider: Die Chronik	79	04/02	€ 20,-
Gore	50	08/02	€ 30,-	Tony Hawk's Pro Skater 3	91	05/02	€ 40,-
Gothic	85	03/02	€ 10,-	Trainz	57	03/02	€ 50,-
Grandia 2	71	05/02	€ 35,-	Tribes 2	82	04/02	€ 13,-
Grand Prix 4	85	08/02	€ 40,-	Tropico	84	02/02	€ 25,-
Grand Theft Auto 3	89	07/02	€ 45,-	UEFA Champ. League 2001-2002	73	02/02	€ 15,-
Heroes of Might & Magic 4	81	06/02	€ 45,-	USA Raser	57	02/02	€ 35,-
Hidden & Dangerous Gold (Classics)	79	04/02	€ 18,-	Versailles 2	51	03/02	€ 35,-
Hot Wheels: Williams F1 Driver	52	06/02	€ 30,-	VIP	15	06/02	€ 28,-
Hotel Gigant	52	07/02	€ 40,-	Virtua Tennis	86	05/02	€ 40,-
Hugo: Diamantenfieber	48	03/02	€ 25,-	War Commander	52	02/02	€ 40,-
Incoming Forces	78	04/02	€ 50,-	Warcraft 3	90	08/02	€ 45,-
IL-2: Eastern Thunder (Add-on)	70	07/02	€ 35,-	Warlords Battlecry 2	72	05/02	€ 45,-
I-War 2: Edge of Chaos	67	03/02	€ 30,-	Warrior Kings	69	05/02	€ 50,-
Jane's Attack Squadron	42	07/02	€ 30,-	Winter Spiele 2002	6	04/02	€ 30,-
Jerusalem: Die Heilige Stadt	69	04/02	€ 30,-	Wizardry 8	85	02/02	€ 60,-
K.Hawk	68	07/02	€ 45,-	WM Nationalspieler	21	08/02	€ 30,-
Kick Off 2002	21	05/02	€ 15,-	Worms Blast	16	05/02	€ 40,-
Kohant: Arhimans Gift	77	08/02	€ 40,-	Zanzarah	74	06/02	€ 40,-
				Zoo Tycoon: Dinosaur Digs	71	08/02	€ 30,-

Im Leben läuft nicht alles nach Plan.



www.tvtoday.de

Abends schon.



MIT DEM ORIGINAL
FILM-PLANER!

AB 5. JULI IM HANDEL.

TV TODAY. SCHÖNEN ABEND NOCH.



Stronghold Deluxe



HEISSE SACHE

Die Verteidiger schütten kochendes Öl auf die Angreifer.

Auf der Mauer auf der Lauer steht ein Bogenschütze.

Burgen basteln, beschützen und belagern – im Aufbau-Strategiespiel **Stronghold** haben Sie als mittelalterlicher Fürst alle Hände voll zu tun. Im Burghof schwitzen Pfeilmacher, Schmiede und Gerber für die Rüstungsindustrie, Apfelhaine und Rinderfarmen sichern den Soldaten volle Teller. Mit Palisaden, Mauern, Zinnen und Türmen schützen Sie die wertvollen Betriebe. Alle paar Minuten rückt eine gegnerische Armee an. Dann zeigt sich, ob Sie Ihre Verteidigungsanlagen sorgfältig geplant und genügend Armbrustschützen aufgestellt haben. In anderen Missionen tauschen Sie die

Rollen und müssen selbst aufseiten der Angreifer eine Festung erstürmen. So spielt sich **Stronghold** erfrischend anders als die Konkurrenz im Echtzeit-Lager. Einzig die Langzeitmotivation leidet unter den wiederholten Aufbauschlachten, auch mit den neuen Missionen der Deluxe-Variante.

RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL CLASSICS STRONGHOLD DELUXE

ENTWICKLER Firefly Studios
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **AGE OF EMPIRES 2** und **DIE SIEDLER 4** mochten.

Star Wars Episode I - Collector's Pack



Im Collector's Pack zum ersten Star Wars-Prequel bündelt THQ das Rennspiel **Racer** mit dem Action-Adventure **Die Dunkle Bedrohung** und der Multimedia-CD **Magie eines Mythos**, die Bonusmaterialien wie Set-Zeichnungen und Fotos zu **Episode I** enthält. Kann man sich über den Kinofilm noch streiten, sind die drei Lizenztitel definitiv bestenfals Mittelmaß.

TESTURTEIL CLASSICS STAR WARS EP I C. PACK

ENTWICKLER Lucas Arts
ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 20,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BEAM BREAKERS** und **INDIANA JONES 5** mochten.

Giants: Citizen Kabuto



Wo Kabuto zuhaut, wächst kein Gras mehr. Der King-Kong-Verschnitt ist einer der drei Protagonisten, mit denen Sie sich im Actionspiel **Giants** auf einem fernen Planeten austoben. Mal schützen Sie mit Mini-Soldaten ein Dorf, mal lassen Sie mit der Wassernixe Delphi Feuerzauber auf Gegner niedergehen, mal stapfen Sie mit Kabuto durch die Landschaft. **Giants** sprüht vor neuen Ideen und Spielwitz, frustriert aber wegen der fehlenden Speicherfunktion.

TESTURTEIL CLASSICS GIANTS: CITIZEN KABUTO

ENTWICKLER Planet Moon
ANBIETER Avalon
PREIS Ca. € 15,-
TERMIN 31.07.2002
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MDK 2** und **FAKK 2** mochten.

Airline Tycoon Evolution



Nach der **First Class Edition** ist **Airline Tycoon Evolution** bereits die zweite Neuauflage des unverwüstlichen WiSim-Klassikers. Durch geschicktes Management sollen Sie eine kleine Fluglinie zu Ruhm, Geld und Marktdominanz führen. Neben zehn zusätzlichen Missionen (insgesamt 30) haben sich die Entwickler zwei neue Spieloptionen ausgedacht: Sabotageakte zwingen die Konkurrenz in die Knie, am virtuellen Reißbrett entwerfen Sie eigene Superflieger.

TESTURTEIL CLASSICS AIRLINE TYCOON EVOLUTION

ENTWICKLER Spellbound
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TROPICO** und **SOFTWARE TYCOON** mochten.

CLASSICS: ALLE BUDGET-SPIELE DER LETZTEN MONATE VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
NEU Airline Tycoon Evolution	Monte Christo	72	€ 40,-
Anachronox	Eidos	79	€ 20,-
NEU Art of Magic	Virgin Interactive	69	€ 11,-
NEU Bleifuß Offroad	Virgin Interactive	69	€ 11,-
C&C: Theater of War	Electronic Arts	79	€ 50,-
Commandos 2 DVD-Edition	Eidos	90	€ 46,-
Cossacks: European Wars	CDV	77	€ 20,-
Delta Force 2 & Rogue Spear	Ubi Soft	75	€ 20,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Die Siedler 4	Ubi Soft	85	€ 25,-
Die Siedler 4 Gold	Ubi Soft	85	€ 50,-
Die Völker 2 Gold Edition	Jowood	74	€ 25,-
Earth 2150 - Collector's Ed.	Blackstar Multimedia	80	€ 30,-
Extreme Racing Pack	Vivendi Universal	60	€ 20,-
Gabriel Knight 3	Vivendi Universal	72	€ 15,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Gangsters 2	Eidos	55	€ 20,-
NEU Giants	Virgin Interactive	78	€ 11,-
Half-Life Generation Pack v3	Vivendi Universal	82	€ 30,-
Hidden & Dangerous Gold	Take 2	74	€ 15,-
NEU Icewind Dale	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Legendary Lords-Collection	Vivendi Universal	75	€ 15,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
Monkey Island 4	Electronic Arts	84	€ 15,-
Myst - Die Trilogie	Ubi Soft	60	€ 55,-
Myth 3	Take 2	80	€ 15,-
NASCAR Racing 4	Vivendi Universal	81	€ 13,-
No One Lives Forever	Vivendi Universal	88	€ 26,-
Nocturne	Take 2	82	€ 19,-
Oni	Take 2	71	€ 8,-
Pizza Connection 2	ak Tronic	75	€ 10,-
Pro Rally 2001	Ubi Soft	76	€ 10,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Rayman 2	ak Tronic	83	€ 10,-
Red Faction	THQ	76	€ 20,-
S.W.I.N.E.	Fishtank	81	€ 15,-
Sacrifice	Virgin Interactive	83	€ 11,-
Serious Sam 2	Take 2	73	€ 20,-
NEU Star Trek: New Worlds	Virgin Interactive	58	€ 11,-
ST: Voyager - Elite Force Double Pack	Activision	79	€ 20,-
NEU SW Ep. I - Collector's Pack	THQ	44	€ 15,-
NEU Starfleet Command	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Startopia	Eidos	86	€ 20,-
NEU Stronghold Deluxe	Take 2	84	€ 26,-
Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	Eidos	68	€ 20,-
Tomb Raider 2-4 - DVD	Eidos	86	€ 50,-
Totally Tycoon	Blackstar Multimedia	80	€ 20,-
Tribes 2	Vivendi Universal	82	€ 13,-

Schluss mit Herumrätseeln!

Heißer Insidertipp:

Das neue PC Games-Sonderheft Tipps und Tricks.

Die neuesten Tipps und Tricks aus der PC-Spielewelt. Mit vier prall gefüllten CD-ROMs.

Jetzt im Zeitschriftenhandel.



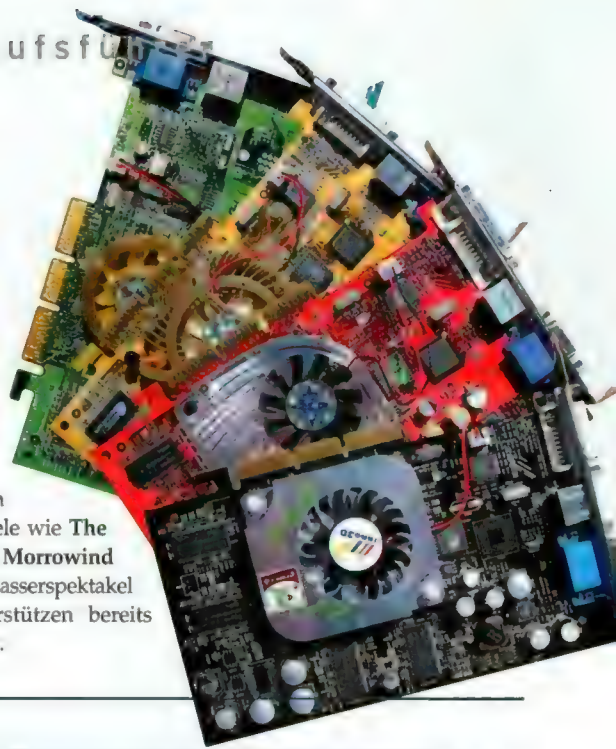
Grafikkarten

Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind.

Sparsame Spieler greifen zu den günstigsten Grafikkarten von Nvidia (Geforce), Ati (Radeon/7500) und ST Microelectronics (Kyro I und II). Etwas schneller und teurer wird's mit den Geforce2-Ti-Karten oder

Geforce4-MX-440/460-Platinen. Sparsame 3D-Fans rüsten auf eine günstige DirectX-8-Karte um (Radeon 8500/LE, Geforce4 Ti-4200) oder Geforce3. Nur damit werden zukünftige Ego-Shooter wie **Unreal Tournament 2002** in voller Grafik-

pracht erstrahlen. Aber auch aktuelle 3D-Spiele wie **The Elder Scrolls 3: Morrowind** und das Unterwasserspektakel **Aquanox** unterstützen bereits DirectX-8-Grafik.



WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

Prozessor	Grafikkarten bis 100 Euro	Grafikkarten bis 200 Euro	Grafikkarten bis 300 Euro	Grafikkarten bis 500 Euro
Athlon/Pentium III (500-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR
Duron/Celeron (600-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR
Athlon/Pentium III (800-1.100 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Duron/Celeron (800-1.300 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon (1.100-1.400 MHz)/Pentium III (1.100-1.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon XP (1.400+ bis 2.000+)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Radeon 7500, Radeon 8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Pentium 4 (1.400-2.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600

ÜBERSICHT ALLER AKTUELLEN GRAFIKCHIPS

Chipsatz	Chiphersteller	Chiptakt	Speicherbusbreite	Speicher	Effektiver Speichertakt	Top-Modell	Durchschnittspreis
Geforce 256 DDR	Nvidia	120 MHz	128 Bit	32 MB DDR-SDRAM	300 MHz	Asus V6800	Ca. € 100,-
Geforce 2 MX	Nvidia	175 MHz	64 Bit/128 Bit (*1)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 183 MHz	Hercules 3D Prophet II MX	Ca. € 100,-
Geforce 2 MX-200	Nvidia	183 MHz	32 Bit/64 Bit (*2)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 200 MHz	Aopen MX-200 V	Ca. € 80,-
Geforce 2 MX-400	Nvidia	200 MHz	64 Bit/128 Bit (*1)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM (*3)	166 MHz	Asus AGP-V7100 Pro/T	Ca. € 90,-
Geforce 2 GTS Pro	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	366 MHz	Hercules 3D Prophet II GTS Pro	Ca. € 150,-
Geforce 2 Ti	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	MSI G2 T Pro-VT	Ca. € 180,-
Geforce 3	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Hercules 3D Prophet III	Ca. € 250,-
Geforce 3 Ti-200	Nvidia	175 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Innovision Tomado GF3 Ti-200	Ca. € 260,-
Geforce 3 Ti-500	Nvidia	240 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Asus V8200 T5 Deluxe	Ca. € 450,-
Geforce 4 MX-420	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB SDR-SDRAM	166 MHz	Creative 3DBA MX420	Ca. € 150,-
Geforce 4 MX-440	Nvidia	270 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Leadtek Winfast A170V DDR TH	Ca. € 175,-
Geforce 4 MX-460	Nvidia	300 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Gigabyte G4MX460-VT	Ca. € 200,-
Geforce 4 Ti-4200	Nvidia	250 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Leadtek Winfast A250 LE TD	Ca. € 250,-
Geforce 4 Ti-4400	Nvidia	275 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Creative 3DBA Titanium 4400	Ca. € 400,-
Geforce 4 Ti-4800	Nvidia	300 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	650 MHz	Asus V8460 Ultra	Ca. € 500,-
Kyro I	STM	115 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM	115 MHz	Videologic Vividi	Ca. € 70,-
Kyro II	STM	175 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM (*4)	175 MHz	Hercules 3D Prophet 4500 32	Ca. € 80,-
Parhelia-512	Matrox	220 MHz	256 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Matrox Parhelia-512 (Retail)	Ca. € 550,-
Radeon 64 DDR	Ati	183 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	364 MHz	Ati Radeon 64 DDR	Ca. € 200,-
Radeon 7500	Ati	290 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Ati Radeon 7500	Ca. € 160,-
Radeon 8500	Ati	275 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Ati Radeon 8500	Ca. € 320,-
Radeon 8500 LE	Ati	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	PowerMagic Radeon 8500 OEM	Ca. € 270,-

*1) 32 Bit DDR-SDRAM oder 64 Bit SDR-SDRAM *2) 64 Bit DDR-SDRAM oder 128 Bit SDR-SDRAM *3) Ausnahme: seltene Versionen mit 64 MByte SDR-SDRAM *4) Ausnahme: Hercules 3D Prophet 4500 64 MB *5) Ausnahme: Hercules 3D Prophet 4500XT 64 MB

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 200,-	128 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
G4MX460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	1,9
G4MX-440-T	MSI	Geforce4 MX-440	Ca. € 170,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	1,9
Winfast A170V DDR TH	Leadtek	Geforce4 MX-440	Ca. € 175,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,0
Geforce4 MX-440	Aopen	Geforce4 MX-440	Ca. € 155,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
Siluro G4 MX/TV	Abit	Geforce4 MX-440	Ca. € 180,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
Pixelview G4 MX-440	Pixelview	Geforce4 MX-440	Ca. € 165,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
Vento Geforce4 MX-440	PNY	Geforce4 MX-440	Ca. € 160,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
Tomado GF4 MX-440	Innovision	Geforce4 MX-440	Ca. € 170,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
V7700 Ti/T	Asus	Geforce2 Ti	Ca. € 199,-	64 MB DDR-SDRAM	250/200 MHz (DDR)	2,2

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
V8460 Ultra Deluxe	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 550,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,3
V8460 Ultra	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 480,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
Winfast A250 Ultra TD	Leadtek	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 530,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
G4Ti4600-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 529,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
3D Blaster4 Titanium 4600	Creative	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
V8420/TD 64 MB	Asus	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 230,-	128 MB DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	1,6
G4Ti4200-DT64	MSI	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 225,-	128 MB DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	1,6
Xlasy Ti-4600 R	Visiontek	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 570,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,6
V8440/TD	Asus	Geforce4 Ti-4400	Ca. € 415,-	128 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,6
G4Ti4400-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4400	Ca. € 399,-	128 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,6

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware**.



ANALOGE RÖHREN-MONITORE (17 ZOLL)



Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
FlexScan T565	Eizo	€ 519,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	€ 409,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	€ 357,-	D-Sub	30-95 kHz	1,9
7Klr+	AOC	€ 255,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
7Glr	AOC	€ 204,-	D-Sub	30-95 kHz	2,4

ANALOGE RÖHREN-MONITORE (19 ZOLL)



Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Brilliance 109P	Philips	€ 664,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Vision Master Pro 454	Iiyama	€ 599,-	2xD-Sub	30-130 kHz	1,9
CM715	Hitachi	€ 409,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
EX950F	CTX	€ 409,-	D-Sub	30-97 kHz	2,0
N110S	Videoseven	€ 306,-	D-Sub	30-110 kHz	2,1

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 15 ZOLL



Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
PV520	CTX	€ 614,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
Synmaster 151BM	Samsung	€ 770,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
PV505	CTX	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
TL550	Relisys	€ 410,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3
AV 510 FT	Vobis	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 17 ZOLL



Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
PV720A	CTX	€ 920,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
L70A	Hyundai	€ 920,-	D-Sub, DVI-D	30-60 kHz	2,0
LM700	AOC	€ 770,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
AS4314UT	Iiyama	€ 835,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2

DVD-ROM-LAUFWERKE



Modell	Hersteller	Preis	Interface	CD/DVD	Wertung
DVD-105S2	Pioneer	€ 92,-	EIDE	40x/16x	1,9
DM166D	Cyberdrive	€ 84,-	EIDE	40x/16x	2,0
DVD-A06S	Pioneer	€ 89,-	EIDE	40x/16x	2,0
LTD-163	Lite-On	€ 89,-	EIDE	48x/16x	2,2
DVD-E616	Asus	€ 89,-	EIDE	48x/16x	2,3

FESTPLATTEN



Modell	Hersteller	Preis	U/Min.	Größe	Wertung
Barracuda	Seagate	€ 249,-	7.200	80 GB	1,9
D740X	Maxtor	€ 199,-	7.200	80 GB	2,0
WD800BB	Western Digital	€ 229,-	7.200	80 GB	2,1
60GXP	IBM	€ 164,-	7.200	60 GB	2,1
5T060H6	Maxtor	€ 204,-	7.200	60 GB	2,2

SOUNDKARTEN



Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 84,-	EAX, A3D 1.0	1,7*
Game Theatre XP	Gullemot	€ 204,-	EAX, A3D 1.0	1,8*
DMX 6fire 24/96	Terratec	€ 244,-	EAX, A3D 1.0	1,8

STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME



Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	270 Watt	Analog/digital	1,4
Soundworks Slim500	Creative	€ 89,-	29 Watt	Analog	2,2
XPS 210	Hercules	€ 61,-	50 Watt	Analog	2,2
S-20	Logitech	€ 55,-	20 Watt	Analog	2,3
Soundbird Flatpanel Pro	Fujitsu-Siemens	€ 49,-	16 Watt	Analog	2,4

4.1-SOUNDSYSTEME



Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	400 Watt	Analog	1,4
Logitech Z-560	Logitech	€ 299,-	400 Watt	Analog	1,4
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	100 Watt	Analog/digital	1,5
A 3.500	Philips	€ 178,-	80 Watt	Analog	1,9
Soundman Xtreme DSR-100	Logitech	€ 204,-	100 Watt	Analog/digital	1,9

5.1-SOUNDSYSTEME



Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Digitheatre DTS	Videologic	€ 614,-	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 460,-	450 Watt	Analog	1,6
Inspire 5700 Digital	Creative	€ 399,-	79 Watt	Analog/digital	2,0
ZXR-500	Videologic	€ 139,-	65 Watt	Analog	2,2

LENKRÄDER



Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 240,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Gullemot	€ 130,-	10	USB, seriell	2,0

GAMEPADS



Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Firestorm Wireless	Thrustmaster	€ 51,-	12	USB	1,7
SW Game Pad Pro	Microsoft	€ 36,-	10	USB	2,0
Cyber Voyager	Typhoon	€ 36,-	12 + Shift	USB	2,1
P 1500	Saitek	€ 34,-	8	USB	2,1
2002 FIFA WC Dual Analog	Thrustmaster	€ 25,-	12	USB	2,2

JOYSTICKS



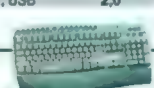
Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 123,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 384,-	28	USB	1,7
Top Gun Afterburner	Thrustmaster	€ 72,-	8	USB	1,7

MÄUSE



Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 50,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 70,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Optical	Microsoft	€ 50,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Mouse Man Optical	Logitech	€ 50,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	2,0

TASTATUREN



Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8
Internet Keyboard	Microsoft	€ 24,-	Schwer	PS/2, USB	1,8

KOMBINATION MAUS & TASTATUR



Modell	Hersteller	Preis	Maus	Anschluss	Wertung
Cordless Desktop Optical	Logitech	€ 140,-	Kabellos/optisch	PS/2, USB	1,9
Power Office Keyboard for XP	Typhoon	€ 30,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	1,9
Cordless Desktop Itouch	Logitech	€ 89,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	2,3
Cyberd Plus	Cherry	€ 99,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,3
Keyboard & Wheel Mouse	Microsoft	€ 79,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,5

Bestellfax
01805-905020

www.alternate.de

**24-Stunden
Bestellannahme**

Adresse
Phillip-Reichardt-Str. 1
30440 Uden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 12-18 Uhr

GAMES

Top Ten

Dark Age of Camelot	34,-
Die Sims - Urlaub total	24,-
Dungeon Siege	44,-
GTA 3	44,-
Morrowind	44,-
Port Royale	44,-
Spiderman - The Movie	39,-
Star Wars - Jedi Knight 2	44,-
Stirb Langsam - Nakatomi Plaza	34,-
Sudden Strike 2	44,-

Action

Alien vs. Predator 2	44,-
Alone in the Dark - The new Nightmare	19,-
Aquanox	24,-
Blood Omen II	44,-
Clive Barker's Undying	14,-
Codenamed Outbreak	34,-
Duke Nukem - Manhattan Project	29,-
Fur Fighters	34,-
Global Operations	44,-
GTA 3	44,-
Hitman 2 - Silent Assassin	44,-
I.G.I. 2 - Covert Strike	49,-
Legends of Might + Magic	44,-
Mafia	44,-
Mat Hoffmans Pro BMX	34,-
Nightmare	39,-
Operation Flashpoint - Gold Edition	44,-
Serious Sam - The Second Encounter	19,-
Soul Reaver 2	44,-
Spiderman - The Movie	39,-
Star Trek - Voyager Elite Force	14,-
Star Wars - Starfighter	39,-
Star Wars - Jedi Knight 2	44,-
Stirb langsam - Nakatomi Plaza	34,-
Team Factor	49,-
Unreal Tournament 2003	44,-

DTM Race Driver

Simulation



€ 49,-

Strategie

Age of Empires II - Gold Edition	44,-
Age of Empires II - Conquerors	19,-
Art of Magic	39,-
Battle Realms	29,-
Black + White - Insel der Kreaturen (Addon)	34,-
Civilization III	49,-
Command + Conquer	24,-
Command + Conquer - Yuri's Rache	44,-
Commandos 2 - Men of Courage	39,-
Conquest - Frontier Wars	39,-
Cossacks - European Wars	39,-
Dark Age of Camelot	34,-
Dark Reign 2	14,-
Der Industriemagnat 2	44,-
Die Siedler - Gold Pack + Starter IV + Mission + Add On	39,-
Emperor - Schlacht um Dune	44,-
Empire Earth	24,-
Fallout Tactics	39,-
Far Gate	44,-
Heroes of Might + Magic IV	44,-
Master of Orion 3	49,-
Port Royale	44,-
Railroad Tycoon II - Platinum	24,-
Sacrifice - Blood Pack	24,-
Squad Leader	14,-
Star Trek - Bridge Commander	39,-
Star Wars - Galactic Battlegrounds	44,-
Star Wars - Galactic Battlegrounds - Die Königs-Kampagne	19,-
Starfleet Command - Captain's Edition	19,-
Starfleet Command - Commanders Edition	24,-
Starmageddon	39,-
Stronghold	39,-
Sudden Strike 2	44,-
Sudden Strike Forever	29,-
Three Kingdoms	19,-
War Commander	39,-
Warcraft III	49,-
Warrior Kings	39,-
Worms	19,-

Simulation

Anno 1602 - Königs Edition Classic	19,-
Comanche 4	44,-
Der Meistertrainer 01/02	44,-
Der Patrizier 2	29,-
Der Patrizier 2 - Aufschwung der Hanse	29,-
Destroyer Command	44,-
Die Gilde	44,-
Die Sims	44,-
Die Sims - Das volle Leben	19,-
Die Sims - Hot Date	24,-
Die Sims - Party ohne Ende	19,-
Die Volker 2	39,-
Dukes of Hazard	9,-
F-18 - Officer's Edition	24,-
Flight Simulator Professional 2002	74,-
Flight Simulator 2002	59,-
Flight Simulator: Lauda 425	9,-
Flight Simulator 2002	44,-

Grand Prix 4

Simulation



€ 44,-

Blondie's Heavy Gear 2	9,-
IL2 Sturmovik	9,-
Kurt - Der Fußball-Manager	39,-
Maximum Flight	9,-
Mech Warrior 4 - Black Knight (Addon)	19,-
Need for Speed - Brennender Asphalt (Classic)	14,-
On the Rocks	9,-
Patrizier 2 - Gold Edition	24,-
Pizza Connection 2	29,-
Pro Rally 2001	24,-
Pro Train 2	34,-
Railroad Tycoon II	9,-
Roller Coaster Tycoon	29,-
RT II - 2nd Century	9,-
Sheep	9,-
Sid Meier's Sim Golf	44,-
Silent Hunter 2	44,-
Sim City 3000	14,-
Sim Park Manager	39,-
Star Trek - Creator Warp 2	19,-
Star Trek - Creator Warp 2	19,-
Sub Command	39,-
Submarine Titans	9,-
Suzuki Alstare Extreme Racing	9,-
Train Simulator	54,-
Tropico	19,-

Rollenspiel

Anachronox	19,-
Baldur's Gate II - Das Epos	29,-
Baldur's Gate II - Premium Pack	49,-
Dragon Empires	49,-
EverQuest - Shadows of Luclin	34,-
EverQuest - The Ruins of Kunark	14,-
EverQuest - Gold Pack	39,-
Fallout Apocalypse	24,-
Granado 2	39,-
Icewind Dale 2	44,-
Might + Magic IX	44,-
Neverwinter Nights	49,-
Nox Classic	9,-
Pool of Radiance - Ruins of Myth Drannor	44,-
Ultima Online - Third Dawn	14,-

Spielekonsolen

MICROSOFT XBOX	239,-
NINTENDO GAMECUBE	199,-

Warcraft III Reign of Chaos

Strategie-/Rollenspiel



€ 49,-

Über 300 weitere Titel finden Sie auf unserer Homepage.

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

Saitek MEGA GAMING BUNDLE

Seien Sie für jede Spielsituation gerüstet! Ob Action Shooter, Strategiespiele, oder Flugsimulationen, mit dem SAITEK Gaming Bundle steht Ihnen immer das genau richtige Eingabegerät zur Verfügung!

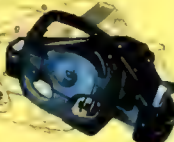
P2000 Gamepad

- 8 programmierbare Tasten
- 2 Hat Switches
- analoger & digitaler Modus



R4 Lenkrad

- Schalthebel
- Pedale
- Rubber-Auflage



GM1 Game Mouse

- 3 Tasten
- Scrollrad
- Coolie Hat



X36 Flight Controller

- 7 programmierbare Tasten
- ergonomisches Design
- 2 Coolie Hat's
- Anschluss für X35T-Schubregler



€ 79,-

EINGABEGERÄTE

Joysticks & Co.

Joysticks

	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Attack Refresh	USB	24,-
MS SideWinder Force Feedback Pro 2	USB	89,-
SAITEK ST330 Rumble	USB	34,-
SAITEK SP550	GP	34,-
SAITEK X45	USB	84,-
SAITEK Cyborg 2000	GP	19,-
SAITEK Cyborg 3D Gold	USB	39,-
SAITEK Cyborg 3D Force	USB	69,-

Gamepads

	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Precision	USB	14,-
LOGITECH WingMan Action	USB	24,-
LOGITECH WingMan Rumblepad	USB	34,-
LOGITECH WingMan Cordless Gamepad	USB	54,-
MS SideWinder	USB	19,-
MS SideWinder Freestyle Pro	USB u. GP	44,-
MS SideWinder GameVoice	USB	49,-
SAITEK X6-34	GP	9,-
SAITEK P120	GP	14,-
SAITEK P750	USB u. GP	24,-
SAITEK P750 Digital	USB	29,-
SAITEK P1500 Shock	USB	34,-
SAITEK PB000 Dash 2	USB	44,-

Lenkräder

	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Formula GP	USB	44,-
LOGITECH WingMan Formula Force GP	USB	74,-
LOGITECH Momo Force Wheel	USB	189,-
MS SideWinder Precision Racing Wheel	USB	59,-
MS SideWinder Force Feedback Wheel	USB	114,-
SAITEK R80	GP	29,-
SAITEK R440	USB	89,-

Tastaturen

CHERRY

	Anschluss	€
GB83-6105 Business	PS/2 u. USB	19,-
M83-13800 Cybo@rd - Maus	PS/2 u. USB	79,-
2.4 GHz Funk		
GB1-3000 Professional	PS/2 u. USB	29,-
GB0-3000 Comfort	PS/2 u. USB	54,-
GB4-4100 Slim - Ultraflach	PS/2	54,-

Einige CHERRY-Tastaturen sind auch in verschiedenen Farb- und Sprachlayouts erhältlich.

LOGITECH

	Anschluss	€
Internet Office	PS/2	29,-
Internet Navigator	PS/2 u. USB	39,-
Cordless Desktop Refresh - Maus	PS/2 u. USB	74,-
Cordless Desktop Touch - Maus	PS/2 u. USB	89,-
Cordless Desktop Optical - Maus	PS/2 u. USB	129,-

MICROSOFT

	Anschluss	€
Internet Keyboard	PS/2	24,-
Natural Keyboard Pro	PS/2 u. USB	59,-
Wireless Desktop	PS/2	69,-
Special Edition Keyboard - Maus	PS/2 u. USB	129,-

Mäuse

SAITEK

	Anschluss	€
Scroll Mouse	USB	9,-
Optical Mouse	USB	24,-
Cordless Optical Mouse	USB	49,-
Touch Force Mouse	USB	44,-

LOGITECH

	Anschluss	€
Pilot Wheel Mouse	PS/2 u. USB	24,-
Print Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	29,-
Cordless Mouse	PS/2 u. USB	34,-
Cordless Mouse Special Edition	PS/2 u. USB	39,-
Cordless Mouse Optical	PS/2 u. USB	54,-
Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	34,-
MouseMan Dual Optical	PS/2 u. USB	44,-
Cordless MouseMan Optical	PS/2 u. USB	64,-
Cordless Presenter Bluetooth	USB	229,-

MICROSOFT

	Anschluss	€
WheelMouse Optical	PS/2 u. USB	29,-
Cordless WheelMouse	PS/2	39,-
IntelliMouse Explorer 3.0	PS/2 u. USB	59,-
IntelliMouse Optical Ice Blue	PS/2 u. USB	69,-
IntelliMouse Optical Natur	PS/2 u. USB	74,-
IntelliMouse Optical 1.1	PS/2 u. USB	44,-
Wireless IntelliMouse Explorer	USB	69,-

Diverse

	Anschluss	€
LABTEC 3-Button Mouse	PS/2 u. ser	9,-
LABTEC Optical Mouse	PS/2	19,-
LABTEC Wireless Mouse	PS/2	19,-
CHERRY Power Pad Mouse	PS/2 u. USB	19,-
CHERRY Power Wheel Mouse	PS/2 u. USB	14,-
NEOLEC SnowMan LT	PS/2	9,-
NEOLEC Cordless Mouse	PS/2	39,-

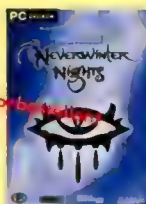
Zubehör

	€
COMPAD Speed Pad (Gamer-Mousepad)	18,-
COMPAD Speed Pad (verschiedene Farben)	22,-
RATPADZ Handballenaufklage	9,-
RATPADZ Ratpad (Gamer-Mousepad)	20,-
RATPADZ Ratpad - Handballenaufklage	37,-

Neverwinter Nights

Rollenspiel

DVD-ROM



€ 49,-

01805-905040 **

* € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit
Gewerbenaachweis an: WAVE Computer
Fax: 0 64 03 - 90 50 70

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

ALTERNATE

COMPUTERVERSAND GMBH

CD-RECORDER

CD-RW ATAPI

	bulk	retail
4/ 8/32x NEC NR7500	42,-	
10/12/32x NEC NR7700	49,-	
10/16/40x NEC NR7800	59,-	
10/16/40x PHILIPS PCRW1610	69,-	74,-
10/16/40x SANYO BP1400PN		54,-
10/16/40x TRAXDATA CDW-161040 Kit		74,-
10/24/40x BENQ CRW2410A	69,-	
10/24/40x NEC NR7900	79,-	94,-
10/24/40x SONY CRX-175R	74,-	
10/24/40x YAMAHA CRW3200E	119,-	129,-
10/32/40x BENQ CRW3210A	74,-	
10/32/40x LG GCE-8320B	84,-	89,-
10/32/40x RICOH MP720A-DP		104,-
10/32/40x SAMSUNG SW 232B	89,-	
10/32/40x SONY CRX-1855	84,-	
10/32/40x SONY CRX-185A C1		89,-
10/40/40x NEC NR8100	109,-	
12/24/40x PHILIPS PCRW2412	79,-	84,-
12/24/40x MITSUMI CR 4809 TE	74,-	
12/32/40x LITEON LTR-2412R	74,-	77,-
12/32/40x MITSUMI CR 4812A II	84,-	
12/32/40x MSI MS-8332 StarSpeed	79,-	
12/32/40x TRAXDATA CDW-321240	84,-	
12/32/48x AOPEN CRW-3248 Kit	74,-	
12/32/48x CYBERDRIVE CW058D	64,-	
12/40/40x LG GCE-8320B	109,-	
12/40/40x PLEXTOR PX-W4012TA	149,-	164,-
12/40/40x PLEXTOR PX-W4012TA	104,-	
12/40/48x AOPEN EHW4048U Kit	84,-	
12/40/48x ASUS CRW-4012A	129,-	L
12/40/48x BENQ CRW4012P	89,-	
12/40/48x LITEON LTR-2412S	89,-	
12/40/48x PHILIPS CRW-4012	119,-	
12/40/48x TEAC CD-W540E	104,-	109,-
12/40/48x TRAXDATA CDW-401248	89,-	94,-
16/48/48x ASUS CRW-4816A	159,-	L

CD-RW+DVD ATAPI

	bulk	retail
8/12/32/48x LG GCE-4120B	89,-	109,-
10/16/24/48x TOSHIBA SD-R2212	249,-	
10/16/40/12x TOSHIBA SD-R1202	119,-	139,-
10/20/40/12x PLEXTOR PX-320A	229,-	

CD-RW USB 2.0

	bulk	retail
8/ 8/24x PLEXTOR PX-S88TU	249,-	
8/ 8/24x TEAC CDW28PUK	249,-	
8/12/24x YAMAHA CRW-70 Kit	249,-	
10/16/40x IOMEGA Panther	199,-	
10/16/40x IOMEGA Panther Kit	249,-	
10/24/40x CDRW USB2 ++	159,-	
10/24/40x IOMEGA Predator Kit	299,-	
10/24/40x LITEON LXR-2410 Kit	199,-	
10/24/40x PLEXTOR PX-W2410TU	229,-	
10/24/40x YAMAHA CRW3200UX	249,-	
12/24/40x PHILIPS USB2 SlimLine	319,-	
12/40/40x PLEXTOR PX-W4012TU	249,-	
12/40/48x AOPEN EHW4048U Kit	219,-	
12/40/48x TRAXDATA CDEW-401248 Kit	229,-	

CD-RW+DVD USB 2.0

	bulk	retail
8/20/24/48x SONY CRX-85U	429,-	

CD-RW FireWire

	bulk	retail
10/20/40x YAMAHA CRW-Z200IX Kit	249,-	
10/24/40x TDK CW-080	299,-	
10/24/40x YAMAHA CRW-Z200IX Kit	339,-	
12/40/48x IOMEGA FireWire CDRW Kit	369,-	

MS-8332 StarSpeed

MSI 12/32/40x CD-RW

ATAPI, E-Link, Kit inkl. Nero 5.5

1 CD-R & 1 CD-RW



€ 69,-

IDE-FESTPLATTEN

IBM

	GB	ms/Cache/UPM	€
DTLA-307075	U-100 76.8	8/2/048/ 7200	109,-
IC35L040VA	U-100 41.1	8/2/048/ 7200	94,-
IC35L040VN	U-100 41.1	8/2/048/ 7200	94,-
IC35L060VA	U-100 61.4	8/2/048/ 7200	99,-
IC35L060VA	U-100 80.0	8/2/048/ 7200	119,-
IC35L100VA	U-100 100.0	8/2/048/ 7200	189,-
IC35L120VA	U-100 120.0	8/2/048/ 7200	214,-

WD

	GB	ms/Cache/UPM	€
WD200BB	U-100 20.0	9/2/048/ 7200	79,-
WD200EB	U-100 20.0	12/2/048/ 5400	74,-
WD400BB	U-100 40.0	9/2/048/ 7200	89,-
WD400EB	U-100 40.0	9/2/048/ 7200	84,-
WD600BB	U-100 60.0	12/2/048/ 7200	79,-
WD600EB	U-100 60.0	9/2/048/ 7200	124,-
WD800BB	U-100 80.0	9/2/048/ 7200	124,-
WD800EB	U-100 80.0	9/2/048/ 7200	139,-
WD1000BB	U-100 100.0	9/2/048/ 7200	229,-
WD1000EB	U-100 100.0	9/2/048/ 7200	259,-
WD1200BB	U-100 120.0	9/2/048/ 7200	244,-
WD1200EB	U-100 120.0	9/2/048/ 7200	274,-

MAXTOR

	GB	ms/Cache/UPM	€
2B020H1	U-100 20.4	12/2/048/ 5400	79,-
4D040H2	U-100 40.0	12/2/048/ 5400	89,-
4D060H3	U-100 60.0	12/2/048/ 5400	109,-
4D080H4	U-100 80.0	12/2/048/ 5400	129,-
4K060H3	U-100 60.0	12/2/048/ 5400	109,-
4K080H4	U-100 80.0	12/2/048/ 5400	129,-
4G120J6	U-133 120.0	12/2/048/ 5400	199,-
4G160J8	U-133 160.0	12/2/048/ 5400	289,-
4G160J8 retail	U-133 160.0	12/2/048/ 5400	349,-
6L020J1	U-133 20.0	8/2/048/ 7200	89,-
6L020J1	U-133 20.0	8/2/048/ 7200	92,-
6L040J2	U-133 40.0	8/2/048/ 7200	94,-
6L040J2	U-133 40.0	8/2/048/ 7200	99,-
6L060J3	U-133 60.0	8/2/048/ 7200	119,-
6L080J4	U-133 80.0	8/2/048/ 7200	139,-
6L080J4	U-133 80.0	8/2/048/ 7200	144,-

SEAGATE

	GB	ms/Cache/UPM	€
ST320011A	U-100 20.0	9/2/048/ 7200	94,-
ST340016A	U-100 40.0	9/2/048/ 7200	99,-
ST340016A	U-100 40.0	9/2/048/ 7200	104,-
ST360020A	U-100 60.0	10/2/048/ 5400	109,-
ST360021A	U-100 60.0	9/2/048/ 7200	119,-
ST360020A	U-100 80.0	10/2/048/ 5400	129,-
ST360021A	U-100 80.0	9/2/048/ 7200	144,-

SAMSUNG

	GB	ms/Cache/UPM	€
SV2001H	U-100 20.4	9/ 512/ 5400	84,-
SV4002H	U-100 40.0	9/2/048/ 5400	99,-
SP4002H	U-100 40.0	9/2/048/ 7200	104,-
SV8003H	U-100 80.0	9/ 512/ 5400	129,-
SV8004H	U-100 80.0	9/2/048/ 5400	139,-
SP8004H	U-100 80.0	9/2/048/ 7200	164,-

CONNER

	GB	ms/Cache/UPM	€
ES3220	U-66 20.4	9/2/048/ 5400	89,-
ES3230	U-66 30.0	9/2/048/ 5400	99,-

FUJITSU

	GB	ms/Cache/UPM	€
M1010A1	U-66 20.4	9/2/048/ 5400	74,-

* Festplatten ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

DVD & CD

DVD-ROM ATAPI

	bulk	retail
10/40x AFREY DD-4010E	44,-	
12/40x NEC DV-5700	49,-	
16/40x AOPEN DVD-1840 Pro-A	69,-	74,-
16/40x PIONEER DVD-116	64,-	
16/40x PIONEER DVD-106S	69,-	
16/40x PIONEER DVD-A06SW		94,-
16/40x SONY DDJ1621		74,-
16/48x AOPEN DVD-1648	64,-	
16/48x ASUS DVD-E616	79,-	L
16/48x LG DRD-8160B	59,-	
16/48x LITEON LTD-163	54,-	
16/48x NEC DV-5800B	59,-	
16/48x NEC DV-5800B Kit	59,-	74,-
16/48x SAMSUNG SD-616	64,-	
16/48x TOSHIBA SD-M1612	57,-	69,-

DVD-RW ATAPI

	2/ 8x	359,-
PIONEER DVD-R 104 bulk	2/ 8x	469,-

DVD+RW ATAPI

	2/ 8x	359,-
AOPEN RW5120A Kit	2/ 8x	379,-
HP DVD200i * retail	2/ 8x	619,-
PHILIPS DVD+RW208K	2/ 8x	369,-
PHILIPS DVD+RW208K	2/ 8x	399,-
PHILIPS DVD+RW208K	2/ 8x	549,-
RICOH MP5125A-OP * retail	2/ 8x	519,-
SONY DRU120A * retail	2/ 8x	499,-

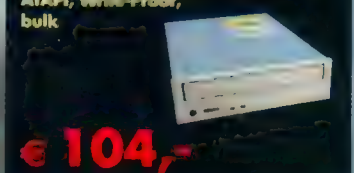
CD-ROM ATAPI

	bulk	retail
52x AOPEN CD-952E	29,-	
52x AFREY CD-2052E		34,-
52x ASUS CD5520		39,-
52x BENQ CD-652A		29,-
52x LG CRD-852XB		34,-
52x LITEON L1N52x		37,-
52x NEC CD-3002A		34,-
52x SAMSUNG SC-152		34,-
52x SONY CDJ5221		39,-
54x MITSUMI FX 54x MAX		29,-
56x AFREY CD-2056E		37,-
56x AOPEN CD-956E		74,-

TEAC CD-W540E

12/40/48x CD-RW

ATAPI, Write-Proof, bulk



€ 104,-

CD-/DVD-MEDIEN

Rohlinge CD-R

ohne Box	speed	MB	ab	100 St.	300 St.	500 St.
Diverse	16x	700	je	0,64	0,59	0,56
Diverse	24x	700	je	0,34	0,29	0,26
Diverse	24x	800	je	0,74	0,69	0,66
Diverse	32x	700	je	0,44	0,39	0,36

mit Box

speed	MB	ab	10 St.	30 St.	50 St.	
Diverse	32x	700	je	0,64	0,59	0,56
Diverse	32x	800	je	0,99	0,94	0,91
ACER	24x	700	je	0,64	0,59	0,56
FUJI	24x	650	je	0,72	0,67	0,64
FUJI	32x	700	je	0,74	0,69	0,66
VERBATIM	24x	700	je	0,89	0,84	0,81

Rohlinge CD-RW

mit Box	speed	MB	ab	10 St.	30 St.	50 St.
---------	-------	----	----	--------	--------	--------

Diverse	4x	650	je	1,29	1,09	0,99
Diverse	4x	700	je	1,39	1,19	1,09
Diverse	10x	650	je	1,49	1,29	1,19
Diverse	10x	700	je	1,79	1,59	1,49
FUJII	4x	650	je	1,39	1,19	1,09
FUJII	10x	650	je	2,09	1,89	1,79
VERBATIM	4x	700	je	1,59	1,39	1,29
VERBATIM	10x	650	je	1,49	1,29	1,19
VERBATIM	10x	700	je	1,93	1,79	1,69

Rohlinge DVD

mit Box	speed	MB	ab	10 St.	30 St.	50 St.
---------	-------	----	----	--------	--------	--------

Diverse	4x	650	je	1,29	1,09	0,99
Diverse	4x	700	je	1,39	1,19	1,09
Diverse	10x	650	je	1,49	1,29	1,19
Diverse	10x	700	je	1,79	1,59	1,49
FUJII	4x	650	je	1,39	1,19	1,09
FUJII	10x	650	je	2,09	1,89	1,79
VERBATIM	4x	700	je	1,59	1,39	1,29
VERBATIM	10x	650	je	1,49	1,29	1,19
VERBATIM	10x	700	je	1,93	1,79	1,69

Beamers

SONY VPL-CS4	1.000	2.179,-
NEC VT-45	1.000	2.299,-
BENQ 7763PA	1.100	2.499,-
IIYAMA DPS 110	1.100	2.749,-
EIZO IP420U	1.100	3.699,-
PHILIPS eBright XG2	1.200	3.799,-

24h-SHOPPING-HOTLINE

Neuer Service bei Avitos: Ab sofort sind wir auch telefonisch rund um die Uhr für Sie erreichbar!

CPU/PROZESSOREN

AMD

AMD Athlon MP 1800+ 1533 MHz	
Palomino Socket A 266MHz Multiprozessor	219,-
AMD Athlon MP 2000+ 1666 MHz	
Palomino Socket A 266MHz Multiprozessor	309,-
AMD Athlon XP 1600+ 1400 MHz	109,-
AMD Athlon XP 1600+ 1400 MHz boxed	119,-
AMD Athlon XP 1700+ 1466 MHz	126,-
AMD Athlon XP 1700+ 1466 MHz boxed	136,-
AMD Athlon XP 1800+ 1533 MHz	134,-
AMD Athlon XP 1800+ 1533 MHz boxed	144,-
AMD Athlon XP 1900+ 1600 MHz	169,-
AMD Athlon XP 1900+ 1600 MHz boxed	179,-
AMD Athlon XP 2000+ 1633 MHz	209,-
AMD Athlon XP 2000+ 1633 MHz boxed	219,-
AMD Athlon XP 2100+ 1733 MHz	269,-
AMD Athlon XP 2100+ 1733 MHz boxed	279,-
AMD Duron 1200 MHz	64,-
AMD Duron 1200 MHz boxed	74,-
AMD Duron 1300 MHz	89,-
AMD Duron 1300 MHz boxed	99,-

Intel

Intel Celeron FC-PGA 1200 MHz in a box	104,-
Intel Celeron FC-PGA 1300 MHz in a box	119,-
Intel Celeron Socket 478 1700 MHz in a box	129,-
Intel Celeron Socket 478 1800 MHz in a box	149,-

Die Preise für Prozessoren sind Tagespreise!

Intel P IV 478-PGA 1800 MHz in a box	229,-
Northwood 512KB Cache	
Intel P IV 478-PGA 2000 MHz in a box	279,-
Northwood 512KB Cache	
Intel P IV 478-PGA 2200 MHz in a box	369,-
Northwood 512KB Cache	
Intel P IV 478-PGA 2266 MHz in a box	379,-
Northwood 512KB Cache	
Intel P IV 478-PGA 2400 MHz in a box	599,-
Northwood 512KB Cache	
Intel P IV 478-PGA 2633 MHz in a box	999,-
Northwood 512KB Cache	

Via

C3 800MHz Ezra	Socket370	133MHz FSB	54,-
C3 866MHz Ezra	Socket370	133MHz FSB	64,-
C3 900MHz Ezra	Socket370	100MHz FSB	69,-
C3 933MHz Ezra	Socket370	133MHz FSB	79,-

Lüfter

Lüfter für AMD Socket A CoolerMaster Low Noise	20,-
bis 2100+ MP/XP DP5-HS3F-DL	
Lüfter für AMD Socket A CoolerMaster	35,-
bis 2800+ MP/XP HHC-002	
Verax CPU-Kühler P117-65201237-KT	49,-
65mm x 45mm	
Verax CPU-Kühler P14- 80251231-KT	55,-
80 x 80 x 25mm, 3-phasig Molex Stecker	

INTEL
Prozessor
P IV 478-PGA
1.800 MHz
in a box
Northwood
512KB Cache

Art.-Nr.: CPU316

~~259,-~~
229,-

GRAFIKKARTEN

ASUS	
V8170 GF4 MX DDR/SDRAM AGP TV	64MB 146,-
V8400DT GeForce 4 Ti4400	128MB 344,-
V8400DVI GeForce 4 Ti4400	128MB 393,-
V8400ULTRA DT GeForce 4 Ti4400	128MB 459,-
V8400ULTRA DVI GeForce 4 Ti4400	128MB 459,-
ATI	
Fire GL2 DVI bulk DDR	64MB 1069,-
Fire GL8700 bulk DDR DVI	64MB 319,-
Radeon DDR 7000 AGP OEM	32MB 62,-
Xpert2000 Pro SDRAM ohne ATI Label	32MB 37,-
Xpert2000 Pro TV SDRAM	32MB 49,-
CREATIVE	
CreativeLabs GeForce3	64MB 405,-
CreativeLabs Person Cinema MX400	64MB 223,-
CreativeLabs 3D Blaster 4 MX440 Retail	64MB 142,-
ELITEGROUP	
AG305-32 AGP Ret	32MB 29,-
AG315TF4 AGP Ret	64MB 58,-
GAINWARD	
GeForce2 Pro450 Golden	64MB 145,-
GeForce2 Ti450 TV Golden	64MB 133,-
GeForce3 Ti440 TV/DVI PowerP Gold	64MB 339,-
GeForce3 Ti440 VIVO PowerP Gold	64MB 359,-
GeForce3 Ti550 TV/DVI PowerP Gold	64MB 429,-
GeForce3 Ti550 XP PowerP Gold	64MB 422,-
GeForce3 Ti550 TV Power Ti-200 JUMBO	128MB 195,-
GeForce3 Ti550 TV Power Ti-200 JUMBO	128MB 209,-

GAINWARD	
GeForce3 Ti500 XP Power Ti-200 JUMBO Gold	128MB 222,-
GeForce4 PowerPack Pro400/TV	64MB 149,-
GeForce4 PowerP1 Pro400/TV DDR	64MB 111,-
GeForce4 PowerP1 Pro450/XP FDDR	64MB 183,-
GeForce4 PowerP1 Ultra/650 GF4 Ti4200 AGP	64MB 199,-
GeForce4 PowerP1 Ultra/650 TV/DVI GF4 Ti 4200	64MB 222,-
GeForce4 PowerP1 Ultra/650 XP GF4 Ti 4200 Gold	128MB 299,-
GeForce4 PowerP1 Ultra700/XP FDDR	128MB 389,-
GeForce4 PowerP1 Ultra750/XP UDDR	128MB 515,-
QUILLEMOT	
Hercules 3DProphet4500	64MB 95,-
Hercules 3DProphet4500 TV Bulk	64MB 92,-
Hercules 3DProphet 8500 LE TV VGA & DVI	64MB 209,-
Hercules 3DProphet All In Wonder 7500 TV bulk	32MB 239,-
Hercules 3DProphet All In Wonder 7500 DV	64MB 469,-
LEADTEK	
WinFast GeForce2MX SHP AGP	32MB 114,-
WinFast Titanium 200 TDH AGP	64MB 179,-
GeForce4 A170 DDR Retail GF4-440MX	64MB 135,-
GeForce4 Ti A250 AGP	128MB 359,-
GeForce4 Ti A250 Ultra	128MB 477,-
MSI	
MS5860 GF4MX420-T	64MB 111,-
MS5861 GF4MX440-T DDR AGP	64MB 139,-
MS5870 GF4-Ti4200-TD Retail	64MB 219,-
MS5871 GF4 Ti 4400 VTD	128MB 329,-

IBM Festplatte
IC35L060 AVVA07
GXP120
60 GB - 8/2048/7200

Art.-Nr.: HDI360

~~149,-~~
99,-

DVD-R

500,-
~~555,-~~

FINANZIERUNG

Finanzierung
In 24, 36 oder 48 Monatsraten bezahlen.
Nähere Informationen unter: www.avitos.com

DVD-ROM

16/48x	DVP-1648A	Bulk	95,-
16/48x	DVP-1648A	Retail	101,-
OPEN			
16/40x	DVD-1640 pro	Bulk	86,-
16/48x	DVD-1648	Bulk	71,-
ENQ			
16/40x	1648A	Retail	79,-
REATIVE			
16/48x		Bulk	84,-
LG			
16/48x	DRD-8160B	Bulk	63,-
16/48x	DRD-8160	Retail	65,-
LITE ON			
16/48x		Bulk	52,-
NEC			
16/48x	DV 5800		69,-
PIONEER			
16/40x	DVD 116 UDMA66		75,-
16/40x	DVD 500M UDMA66		63,-
SONY			
16/40x	DDU-1621	ATAPI	63,-
TOSHIBA			
16/48x	SD-M1612	Bulk	59,-
16/48x	SD-M1612	Retail	76,-

CD-MEDIEN

BESTMEDIA				
Audio 80 Min, nur für Audio!	25 Stück	Jewel Case	20,90	
700MB 16-fach	25 Stück	Jewel Case	15,00	
INTENSO				
700MB 24-fach	10 Stück	Slim Case	7,00	
700MB 24-fach	5 Stück	Slim Case	3,40	
700MB 32-fach	25 Stück	Spindel	13,00	
700MB 32-fach	10 Stück	KickOut Case	7,00	
700MB 24-fach	25 Stück	Spindel	19,00	
700MB 12-fach	10 Stück	Jewel Case	13,00	
700MB multispeed	10 Stück	KickOut Case	14,90	
PLATINUM				
700MB 40-fach	10 Stück	Soft Case	4,50	

PIONEER DVR-A04 MEDIEN BUNDLE

Inkl. 2 DVD-R und 5 CDR

Schreibt und liest DVD-R/RW und CD-R/RW.

Weitere Features:
DVD/CD buffer under-run protection • 2x DVD-R • DVD: 4.7GB single-side • DVD-RW • CD-R • CD-RW

Art.-Nr.: DVB006

SOFTWARE [VOLLVERSIONEN]

Antivirus			
ActiveVirusDefense 4.5 MPF dt.	5-User Perpetual		665
ActiveVirusScan 4.5 MPF dt.	5-User Perpetual		535
NAV-SBS 7.4 W32 dt. D/5	5-User Desktop/Server		375
Norton-Antivirus 2002 8.0 W32 dt.			41
Norton-Antivirus 2002 8.0 W32 dt.	5-User		182
Norton-Antivirus 8.0 Mac dt.			62
Total-Virus-Def 4.5 W32 dt.	5-User Perpetual		537
VirusScan 6.0 W32 dt.			25
VirusScan Pro 6.0 W32 dt.			46
VirusScan-S5 4.5 MPF dt.	5-User Perpetual		439

Brennersoftware	Easy-CD-Creator PE 5.0 W32 dt.	55,-
Nero 5.5 W32 dt.		41,-
Toast Titanium 5.0 Mac dt.		99,-
WinOnCD Power Edition 3.6 W32 ML		42,-
WinOnCD Power Edition 5.0 W32 ML		55,-

SIE SÜCHEN SOFTWARE? UNTER WWW.AVITOS.COM FINDEN SIE ÜBER 4.000 SOFTWARE-TITEL ONLINE!

CD-REWRITER

ATAPI	AOPEN 12/32/48x CRW3248	Kit	89,-
12/40/48x CRW4048		Kit	99,-
BENQ	10/32/48x CRW3210A	Kit	79,-
12/40/48x CRW4012P		Kit	92,-
LG	10/32/32x + 8xDVD CA120B/R	Bulk	102,-
10/24/48x W8240B-B		Bulk	83,-
10/32/48x 8320		Kit	99,-
12/40/48x 8400 B		Bulk	119,-
LITE ON	10/24/48x LTR-241040	Bulk	81,-
12/32/48x LTR-321240		Kit	81,-
12/40/48x LTR-401248		Kit	93,-
MEMOREX	12/32/40x Thirty Two Maxx		115,-
MITSUMI	12/32/48x 480A TE	Kit	93,-
12/40/48x 480A TE		Bulk	85,-
PLEXTOR	12/40/48x PlexWriter	Bulk	155,-
12/40/48x PlexWriter		Retail	175,-
12/40/48x PlexWriter Black		Retail	169,-
RICOH	10/32/48x 7320 A-DP	Retail	97,-
10/32/48x 7320 A-DP		Bulk	90,-
SONY	DVD+CDRW-Brenner MP5120	Kit	379,-
TEAC	10/32/48x CRX-185A1-C1	Retail	85,-
12/40/48x CD-W540E-002/065 AT		Bulk	120,-
8/8/24x CD-W28E-093		Bulk	189,-
8/8/24x DW-28E-93 Slim-Line		Bulk	229,-
TOSHIBA	SD-R1202 Combo	Kit	149,-
10/16/40/12x SD-R1202 Combo		Bulk	122,-
YAMAHA	10/24/48x CRW3200E-B10	Bulk	137,-

SOYO
K7V Dragon Ultra
Motherboard
Platinum-Edition

Art.-Nr.: MOT481

~~269,-~~
249,-

- Socket A für Athlon XP und Duron Prozessoren
- Frontblende mit 4 USB 2.0 Buchsen
- VIA KT333 Chipsatz
- AGP Pro Steckplatz
- C-Media 5.1 Kanal Soundchip
- Realtek 10/100 Mbit LAN
- Highpoint RAID Controller

Telefonische Bestellung: täglich 0-24 Uhr (0,12 Euro/Min.)



01805-606065

KOMPETENT & PREISWERT

Last-Minute-Angebot

Spitzen-Design-Monitor – unschlagbar günstig!



**ELSA
ECOMO 532**

**SONY Trinitron-Röhre
Nature Flat • 110 kHz**

Art.-Nr.: MON329

444,-

**2 Jahre
Gewährleistung!**

**Jetzt zuschlagen –
solange der Vorrat
reicht!**

NEU

ALLE 14 TAGE NEU UND NUR UNTER: www.avitos.com:

FUN-PAKET 1

NUR GÜLTIG VOM 01.07.02 – 14.07.02



Fuji Nexia Q1
APS-Kamera blau
Art.-Nr.: AKT22

Strandmatte „pop up“

45,-

* Sie sparen 9,90 gegenüber dem Einzelkauf – Aktionspreis! Nur solange Vorrat reicht!

Nokia Q1: Analoge Kamera mit Autofokus-Scharfeinstellung und eingebautem Blitz • Strandmatte: In sekundenschnelle ausgebreitet und wieder zusammengefasst, mit aufblasbarem Kopfteil und wasserfestem Tragbeutel

MONITORE

BEILINEA					
103024	17"	70 kHz	TCO 99	185,-	
103055	17"	96 kHz	TCO 99	259,-	
103085	17"	86 kHz	TCO 99	215,-	
104055	19"	96 kHz	TCO 99	335,-	
104080	19"	110 kHz	TCO 99	459,-	
104095	19"	95 kHz	TCO 99	245,-	
108025	21"	107 kHz	TCO 99	729,-	
BENQ/ACER					
G781	17"	86 kHz	TCO 99	259,-	
V772	17"	72 kHz	TCO 99	189,-	
EIZO					
T520	17"	96 kHz	TCO 99	399,-	
T545	17"	96 kHz	TCO 99	499,-	
F730	19"	115 kHz	TCO 99	579,-	
T745	19"	115 kHz	TCO 99	779,-	
F980	21"	137 kHz	TCO 99	2.199,-	
T945	21"	130 kHz	TCO 99	979,-	
HYUNDAI					
ImDa1 V770	17"	70 kHz	TCO 99	175,-	
ImDa1 F910	19"	110 kHz	TCO 99	329,-	
IYAMA					
MF703UT	17"	96 kHz	TCO 99	299,-	
HM704UTc	17"	96 kHz	TCO 99	325,-	
MF701U	17"	86 kHz	TCO 99	275,-	
LS702UT	17"	70 kHz	TCO 99	199,-	
HM903UT	19"	130 kHz	TCO 99	499,-	
LS902UT	19"	95 kHz	TCO 99	279,-	
S902JT	19"	115 kHz	TCO 99	499,-	
S102DT	21"	110 kHz	TCO 99	859,-	
HA202DT	22"	140 kHz	TCO 99	849,-	
LG					
915FT Plus	17"	85 kHz	TCO 99	449,-	
995 FT Plus	19"	96 kHz	TCO 99	399,-	
SW900 B Plus	19"	100 kHz	TCO 99	279,-	
SW995 E Plus	19"	100 kHz	TCO 99	299,-	
SAMSUNG					
SynMaster 755DFX	17"	85 kHz	TCO 99	239,-	
SynMaster 757DFX	17"	96 kHz	TCO 99	289,-	
SynMaster 757P	17"	96 kHz	TCO 99	269,-	
SynMaster 957P	19"	96 kHz	TCO 99	339,-	
SynMaster 957DF	19"	96 kHz	TCO 99	389,-	
SynMaster 959PF	19"	110 kHz	TCO 99	469,-	
SynMaster 1100P+	21"	115 kHz	TCO 99	789,-	
SAMTRON					
76 BDF	17"	85 kHz	TCO 99	219,-	
74E	17"	70 kHz	TCO 99	175,-	
76P	19"	96 kHz	TCO 99	265,-	
210P	21"	96 kHz	TCO 99	549,-	
SONY					
CPD-E430	19"	96 kHz	TCO 99	465,-	
CPD-G420	19"	110 kHz	TCO 99	639,-	
CPD-E530	21"	117 kHz	TCO 99	859,-	
CPD-G520	21"	130 kHz	TCO 99	1.049,-	
GDM-F520	21"	137 kHz	TCO 99	1.299,-	

LCD-MONITORE

AOC					
LM 500	15.0"	TCO 99	449,-		
LM 700	17.0"	TCO 99	689,-		
BEILINEA					
101535	15.0"	TCO 99	485,-		
101545	15.0"	TCO 99	499,-		
101720	17.0"	TCO 99	879,-		
101820	18.0"	TCO 99	1.199,-		
BENQ					
FP 553	15.0"	TCO 99	489,-		
FP 563	15.0"	TCO 99	549,-		
FP 751	17.0"	TCO 99	889,-		
CORNEA					
MP503 Design-TFT	15.0"	TCO 99	489,-		
EIZO					
L365	15.0"	TCO 99	759,-		
L365-K	15.0"	TCO 99	779,-		
L375	15.0"	TCO 99	919,-		
L375-K	15.0"	TCO 99	999,-		
L465	16.0"	TCO 99	849,-		
L465-K	16.0"	TCO 99	899,-		
L565	17.0"	TCO 99	1.099,-		
L565-K	17.0"	TCO 99	1.119,-		
L685	18.1"	TCO 99	1.899,-		
L685-K	18.1"	TCO 99	1.949,-		
L685EX	18.1"	TCO 99	1.999,-		
L685EX-K	18.1"	TCO 99	2.099,-		
L771	19.4"	TCO 99	2.899,-		
HYUNDAI					
ImageQuest L 70 A beige	17.0"	TCO 99	779,-		
ImageQuest L 70 A silber	17.0"	TCO 99	779,-		
IYAMA					
AX 3817 UT	15.0"	TCO 99	519,-		
AX 3818 UTc	15.0"	TCO 99	549,-		
AX 3819 UT	15.0"	TCO 99	629,-		
AX 3835 UT	15.0"	TCO 99	689,-		
AX 3842 J	15.0"	TCO 99	1.199,-		
AS 4314 UT	17.0"	TCO 99	799,-		
AS 4315 UT	17.0"	TCO 99	929,-		
AS 4332 UT	17.0"	TCO 99	1.079,-		
AS 4431 D	17.0"	TCO 99	1.289,-		
IYAMA					
AS 4411 UT	18.0"	TCO 99	1.099,-		
AS 4437 UT	18.0"	TCO 99	1.399,-		
AU 4831 DT	19.0"	TCO 99	1.849,-		
LG					
FL563LE	15.0"	TCO 99	549,-		
FL575LE	16.0"	TCO 99	549,-		
FL575LM	15.0"	TCO 99	559,-		
FL782LE	17.0"	TCO 99	859,-		
FL1800P	18.1"	TCO 99	1.329,-		
NEC					
LCD1850DX	18.1"	TCO 99	1.439,-		
LCD1850E	18.1"	TCO 99	1.199,-		
LCD1880SX	18.1"	TCO 99	1.599,-		
NEOWA					
F-155	15.0"	TCO 95	499,-		
X-150	15.0"	TCO 95	699,-		
F-17	17.0"	TCO 95	799,-		
X-17A	17.4"	TCO 95	1.149,-		
S-185	18.0"	TCO 95	1.249,-		
S-19	19.0"	TCO 95	1.499,-		
SAMSUNG					
SynMaster 151BM	15.0"	TCO 99	589,-		
SynMaster 151MP	15.0"	TCO 99	999,-		
SynMaster 171B	17.0"	TCO 99	1.049,-		
SynMaster 171MP	17.0"	TCO 99	1.599,-		
SynMaster 171P	17.0"	TCO 99	1.199,-		
SynMaster 171S silber	17.0"	TCO 99	899,-		
SynMaster 210T	21.0"	TCO 99	4.399,-		
SynMaster 240T	24.0"	TCO 99	5.499,-		
SAMTRON					
S15AP	15.0"	TCO 99	519,-		
715	17.0"	TCO 99	799,-		
SONY					
S51	15.0"	TCO 99	599,-		
S51 B	15.0"	TCO 99	639,-		
M61	16.0"	TCO 99	959,-		
M81B	17.0"	TCO 99	1.459,-		
M81	18.0"	TCO 99	1.429,-		
N80	18.0"	TCO 99	2.249,-		

KOMPLETT-PCs

Avitos Scorpion II AMD XP 2100+

GEHÄUSE: Midi-Tower Chieftec Dragon
Blau 340 W
MOTHERBOARD: Epox EP-8K3A+
SocketA/VIA KT333
CPU: AMD Athlon XP 2100+
1.733 MHz • Low Noise Lüfter
RAM: 256 MB DDR-RAM PC2700
HDD: 80GB 2MB/7200 U/min
GRAFIK: Gainward GeForce4 PowerPack!
Ultra/650 TV/DVI Ti4200
SOUND: Creative Labs Soundblaster
Audigy 1394
DVD-ROM: 16x / 48x
CD-RW: 12/32/40x
SOFTWARE: Windows XP Home
ZUBEHÖR: Wireless Keyboard • Mouse
Art.-Nr.: KPC1052

1.369,-

Avitos Sculptor III Duron 1.2 GHz

GEHÄUSE: Intertech Midi-Tower 350 W USB
MOTHERBOARD: Elitegroup K7VZA KT133 A
CPU: AMD Duron 1.2 GHz
RAM: 128 MB PC-133 SD-RAM
HDD: 20 GB UDMA-100
GRAFIK: 32 MB TV-out
DVD-ROM: 12x/40x ATAPI
FLOPPY: 1.44 MB 3.5"
SOFTWARE: PcSuite 3.0 W32 dt
ZUBEHÖR: Business Tastatur PS/2
3 Tasten Maus PS/2
KPC246
Art.-Nr.

499,-

SPAREN SIE € 20,-!

In Verbindung mit einem Komplett-PC von Avitos
und beim Kauf von MS Office Pro 2002

AUSGEZEICHNET!

Presseberichte und -empfehlungen: Nähere Infos unter www.avitos.com



Avitos • Theodor-Heuss-Str. 18 • 35440 Linden

Fon: 01805-606065 • Fax: 01805-606045

(0,12 Euro/Min.)

(0,12 Euro/Min.)

Unser Laden in Linden hat für Sie geöffnet:

Mo.-Fr. 9:00-20:00 Uhr • Sa. 9:00-14:00 Uhr

Avitos gewährleistet einen
sicheren Online-Kauf.



AVITOS
www.avitos.com

Ohne Ende!



Gothic
10,- €



Delta Force
10,- €



Comanche
Gold
10,- €

In der Pyramide nimmst du die Auswahl kein Ende. Du willst die absoluten Spieleklassiker und nützliche Anwendungen? Suchst Du noch einen Teil Deines Lieblingsspiels? Oder willst Du einfach nicht zuviel Geld für Dein Spielvergnügen ausgeben? Auch dann ist Die Pyramide genau das, was Du suchst! Denn hier zahlst Du nur 2,-/ 3,-/ 5,-/ 7,50 oder höchstens 10,- €* *unverbindliche Preisempfehlungen.

Also, am besten gleich zur nächsten Pyramide und die findest Du in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Karstadt, ProMarkt(Kingfisher), Schaulandt, Alpha-Tecc, Vobis, Atelco, Marktkauf, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, real, Fegro Selgros, sowie im gut sortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:
www.software-pyramide.de

Besuch uns auf der

G/C

GAMES CONVENTION
Halle 3, Stand A20



Die Pyramide®

Futter für Ihren PC

ak tronic
SOFTWARE & SERVICES

TIPPS & TRICKS

Warcraft 3: Reign of Chaos

Im Königreich Lordaeron herrscht Krieg - und Sie stecken mittendrin. In Teil 1 unserer Lösung haben wir die besten Taktiken der ersten drei Kampagnen ausgekundschaftet.

Jede Rasse in **Warcraft 3** hat ihre Vor- und Nachteile. Während die Menschen bemüht sind, ritterlich zu Werke zu gehen, scheren sich die Untoten einen Dreck um feines Benehmen und schleudern auch gerne mal Körperteile Gemeuchelter nach ihren Gegnern. Die Orcs hingegen strecken alles mit brachialer Gewalt nieder, was sich ihnen in den Weg stellt. Dabei haben aber alle ein Ziel vor

Augen: die jeweils feindliche Rasse vom Schlachtfeld zu fegen, um am Ende als Sieger hervorzugehen. Neben den Tipps zu den ersten drei Kampagnen verraten wir Ihnen, welche Taktiken sich im Kampf als wirksam erwiesen haben. Außerdem erhalten Sie wichtige Ratschläge, wie Sie Ihre Helden am besten einsetzen und wo Sie die Gegenstände finden, die Ihren Recken in eine unerbittliche Kampfmaschine verwandeln.



Neverwinter Nights

Pest und Tod überziehen die Stadt Niewinter. Natürlich folgen Sie als Heldenanwärter dem Ruf von Aribeth, Paladin im Zeichen des Tyr, und stellen sich den Herausforderungen. Herausfordernd ist auch das neue Regelwerk der AD&D-Serie, das dem Spiel zugrunde liegt. Wir zeigen Ihnen, worauf Sie dabei achten müssen und wie Sie Ihre ersten Schritte in der Stadt Niewinter gestalten sollten.



Port Royale

Endlich ein würdiger Pirates-Nachfolger! **Port Royale** bietet etliche Möglichkeiten und wochenlangen Spielspaß. Unsere Tipps ermöglichen Ihnen einen erfolgreichen Karrierestart in der Karibik der Kolonialzeit. Wir zeigen, wie Sie als Händler schnell zu Reichtum und Ansehen kommen. Sie wollen nicht handeln? Kein Problem - probieren Sie doch einfach unsere „Piratenjäger-Karriere“.



GTA 3

GTA 3 wirft durch die unzähligen Möglichkeiten für den Spieler so viele Fragen auf, dass wir uns vor Hilferufen per E-Mail kaum retten konnten. Aufgrund des großen Ansturms haben wir für Sie vier Seiten Profi-Tipps zusammengestellt, nach deren Lektüre alle Unklarheiten beseitigt sein sollten. Hier erfahren Sie alles über Liberty City und seine Bewohner, was Sie schon immer wissen wollten - und mehr.

Download Spieletipps

Unter www.pcgames.de können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen. Aktuelle Download-Tipps der Redaktion:

1. Dungeon Siege, Komplettlösung
2. Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Multiplayer-Tipps
3. Tony Hawk's Pro Skater 3, Allgemeine Tipps

Die beliebtesten Downloads bei www.pcgames.de diesen Monat:

1. Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Komplettlösung
2. Medal of Honor: Allied Assault, Cheats
3. Die Gilde, Allg. Spieletipps

DOWNLOAD-MÖGLICHKEIT AUF DER WEB-SITE



@ www.pcgames.de

Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesem Endgegnern und vertrackten Levels - und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

PC Games hilft

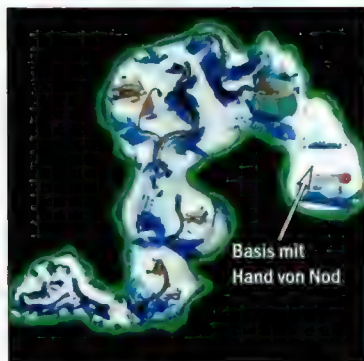
Command & Conquer: Renegade, Mission 3

Ich habe das Kraftwerk und den Obelisk zerstört. Nun soll ich laut Komplettlösung die Hand von Nod zerstören, aber wo ist das Gebäude zu finden?

SIMON, PER E-MAIL



Thomas Weiß:



Wenn Sie beim Damm die großen Türen geöffnet haben, gehen Sie durch den Tunnel. An der Gabelung gehen Sie zuerst nach oben, eliminieren die Gegner, sammeln die Extras ein und marschieren zurück zur Gabelung. Benutzen Sie nun den anderen Weg. Bei der großen, hölzernen Plattform halten Sie sich links. Folgen Sie dem Tunnelverlauf und zerstören Sie die drei Ernter. Halten Sie sich anschließend rechts, wenn Sie dem großen Raum erreichen, geht es ganz rechts weiter und Sie erreichen die Hand von Nod.

Im Schläfertempel bei Gothic

Ich habe dieses komische Schwert. Jetzt weiß ich aber nicht mehr weiter, ich kann mich nicht zu Xardas zurückteleportieren. Wenn ich dann zu diesem untoten Schamanen komme, kann ich ihn einfach nicht besiegen.

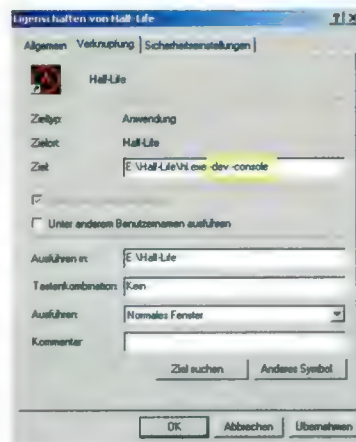
GHALIB, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Der Teleport funktioniert schon, Sie müssen sich dafür allerdings wieder in der Vorhalle befinden (sprich, es muss ein Ladevorgang für die Außenwelt stattgefunden haben). Wenn es trotzdem nicht klappt und Sie auch nicht mehr durch das Tor am Eingang kommen, benutzen Sie folgenden Cheat: Stellen Sie sich vor das Tor und tippen Sie MARVIN. Drücken Sie nun K und Sie werden nach vorne teleportiert. Den Schamanen Grash-Varag-Urshat können Sie erst besiegen, wenn das Schwert Urziel aufgeladen worden ist. Dazu müssen Sie Xardas aufgesucht haben – nur er kann die Waffe aufladen.

Cheatprobleme bei Half-Life (dt.)



Mein Freund besitzt jetzt Half-Life (dt.), doch irgendwie funktionieren die Cheats nicht. Ich weiß, dass man davor noch irgendwas am Pfad ändern muss. Nur was?

PHILIPP HÜSGES, PER E-MAIL



Rüdiger Steidle:

Ändern Sie nicht den Pfad, sondern öffnen Sie die Desktop-Ver-

knüpfung von Half-Life (dt.) mit einem Rechtsklick. Wählen Sie dann die Eigenschaften und fügen Sie ans Ende der Zeile „Ziel“ folgende Parameter hinzu: -dev -console. Wenn Sie das Spiel anschließend starten, können Sie mit der Zirkumflex Taste (^) die Konsole öffnen und die Cheats eingeben. ACHTUNG: Die Cheats funktionieren nur im Einzelspielermodus.

Diablo 2, die 4. Quest im dritten Akt

Ich bin mit meinem Druiden mittlerweile schon im vierten Akt angekommen, mir fehlt jedoch die vierte Quest im dritten Akt. Wo bekomme ich die denn her?

TILLE, PER E-MAIL



Georg Valtin:

Die vierte Quest im dritten Akt besteht darin, „Lem Esens Foliant“ wiederzufinden. Dieser befindet sich in einem der beiden kleinen Dungeons im Basar von Kurast. Belohnung: fünf Fertigkeitspunkte.

Urban Chaos unter Windows XP

Ich habe auf meinem Computer Windows XP installiert und jetzt will Urban Chaos einfach nicht richtig laufen. Es läuft nur unter Software-Modus, aber nicht im Hardware-Modus. Wisst ihr, was man da machen kann?

TOBI, PER E-MAIL



Sascha Pilling:

Sie können lediglich den Kompatibilitätsmodus von Windows XP ausprobieren. Wenn es damit auch nicht geht, ist das Spiel nicht für den einwandfreien Einsatz unter XP ausgelegt und Sie müssen sich mit dem

Die PC-Games-Spiele-Experten



Florian Weidhase
Strategie- & Actionspiele

fw@pcgames.de



Petra Maueröder
Strategiespiele

pm@pcgames.de



Rüdiger Steidle
Strategiespiele

rs@pcgames.de



Lars Theune
Action- & Sportspiele

lt@pcgames.de



Christian Müller
Actionspiele

cm@pcgames.de



Thomas Weiß
Actionspiele

tw@pcgames.de

Software-Modus begnügen, solange es keinen XP-Patch gibt. Darüber hinaus kann die DirectX-Version von XP auch für Probleme sorgen. **Urban Chaos** wurde nämlich für DirectX 7 programmiert. Windows XP enthält in der Regel schon DirectX 8.

Rollercoaster Tycoon und Windows XP

Ich habe mir einen neuen Computer gekauft, auf dem Windows XP vorinstalliert ist. Jetzt wollte ich mein altes Rollercoaster Tycoon spielen, aber es läuft nicht. Kann ich was dagegen tun (Patch) oder muss ich wieder Win98 installieren?

MIKE K., PER E-MAIL



Petra Maueröder:

Da hilft nur ein Patch (gibt's auf www.infogrames.de, www.rollercoastertycoon.com sowie in unserem Patch-Archiv auf der PC-Games-DVD).

Chancenlos in Star Trek: Bridge Commander

In Episode 3, Mission 2 wird bes-tenfalls mein unterer Schild weggeschossen, während ich mich auf dem Weg zum Navigationspunkt befinde. Wenn ich dort angekommen bin, weise ich meinen Waffenoffizier an, einen der beiden Warbirds anzugreifen. Aber dieser lenkt mein Schiff dann immer so, dass die Warbirds auf meine zerstörten Schilde schießen können.

MICHAEL KURZBEIN, PER E-MAIL



Thomas Weiß:

Wenn Sie mit dem Waffenoffizier unzufrieden sind, übernehmen Sie besser selber die Flugsteuerung (wird standardmäßig mit der Leertaste aktiviert). Sobald Sie dann in einer günstigen Schussposition sind, geben Sie Ihrem Offizier den Feuerbefehl. Sie können auch einfach selbst die Waffen bedienen – dann sind Sie in keiner Weise mehr auf den Offizier angewiesen.

Geheimtür bei Grim Fandango

Wenn Manny im Fahrstuhl steht, schaffe ich es nie rechtzeitig, nach dem Drücken des Fahrstuhlknopfes den Gabelstapler zu starten und damit die geheime Tür zu öffnen, da die Spielfigur einfach viel zu langsam auf meine Steuerungsbefehle reagiert. Was kann ich tun, um die Geheimtür rechtzeitig zu erreichen?

OLIVER VREDEN, PER E-MAIL



Daniel Ch. Kreiss:

Sie müssen den Gabelstapler im Aufzug so postieren, dass die Schnauze zur Tür zeigt und er dennoch nahe am Knopf steht. Springen Sie nach dem Drücken des Schalters sofort auf den Gabelstapler, um mit den Gabeln die Tür zu öffnen. Das ist die einzige Möglichkeit, in den Geheimgang zu kommen. Das Problem mit der langsamen Reaktion lässt sich mit Ihren Angaben leider nicht erklären – das könnte viele Ursachen haben (abhängig vom Betriebssystem, USB- oder PS2-Tastatur usw.).

Mausradprobleme bei Wiggles

Ich habe Anfang des Jahres das Betriebssystem von Windows 2000 auf Windows XP Pro gewechselt. Seitdem kann ich in Wiggles nicht mehr mit der Maus das Bild nach unten scrollen – alle anderen Richtungen funktionieren. Ich habe den Patch aus der DVD-Datenbank geladen, aber ohne Erfolg. Habt ihr noch einen Tipp für mich oder muss ich Windows 2000 wieder installieren? Unter XP laufen wesentlich mehr Spiele.

ANDREAS THÖNE, PER E-MAIL



Sascha Pilling:

Trotz Rücksprache mit Entwickler SEK haben wir leider keine hundertprozentige Lösung für Ihr Problem gefunden. Versuchen Sie, das Spiel in einer anderen Auflösung als in der des Desktops laufen

zu lassen. Die ist die Ursache für viele Fehler.

Letzte Bonus-Mission bei Commandos 2

Ich habe in der allerletzten Bonus-Mission (wo der Stacheldrahtzaun ist und ich in einen Bunker eindringen muss) unerwartete Probleme. Ich schaffe es nicht, über oder durch diesen Draht zu kommen. Was ich auch versucht habe, alles ging schief. Der Bolzenschneider liegt nämlich hinter dem Zaun, wie soll man da rankommen?

CLAUDIO GAUGLER, PER E-MAIL



Lars Theune:

Schleichen Sie sich mit dem Scharfschützen nach links, bis Sie den gegnerischen Scharfschützen ins Visier nehmen können. Wenn dieser Soldat aus dem Weg geräumt ist, kann der Dieb zur Kiste hinkriechen und den Weg für seine Kameraden freimachen.

Zwei Fragen zu Jagged Alliance 2

1. Ich würde Mike gerne rekrutieren und hab schon oft versucht, ihn auf unsere Seite zu ziehen. Ich hab sogar versucht, ihn einzuschläfern. Aber er lässt sich nicht dazu bewegen. Gibt es eine Lösung, das zu schaffen?

2. Ein kleiner Junge wird von seiner Mutter vermisst. Ich hab ihn schon überall gesucht, aber gefunden habe ich ihn leider noch nicht. Können Sie mir sagen, wo er sich aufhält?

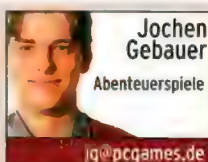
MARTIN B., PER E-MAIL



Petra Maueröder:

Zu 1.) Auf Mike müssen Sie bei Jagged Alliance 2 leider verzichten, er kann nicht angeheuert werden.

Zu 2.) Joey finden Sie in San Mona. Sprechen Sie dort mit Hans und dem Barkeeper, nachdem Sie den Auftrag von Joeys Mutter haben.



Einer von beiden wird Ihnen Hinweise geben. Joey müsste eigentlich in der Gegend herumstreunen. Oft findet man ihn bei der verlassenen Mine oder in der Nähe des Bordells.

Fragen zu Zanzarah

1. Wo befindet sich die Feenkarte der Erde?

2. Ich habe den Sumpfkobolden geholfen und den General besiegt. Woher bekomme ich die Segbuzz-Fee, um dort weiterzukommen?

3. Ich habe die Katakomben betreten, aber gelange nicht durch das Westtor. Woher bekomme ich den Schlüssel?

4. Im Moment bin ich bei den Zwergen. Dort habe ich die Brüder besiegt. Aber mir fehlt der Elementarschlüssel Luft, um den Aufzug zu bedienen.

5. Bei der Hängebrücke steht ein Zwerg, der Werkzeug von mir haben möchte. Wo finde ich dieses?

ALFONS DIETZ, PER E-MAIL



Georg Valtin:

Zu 1.) Die Feenkarte der Erde erhalten Sie vom Druiden im Wolkenreich (zum Pavillon gehen). Falls Sie das schon getan haben, kehren Sie

noch einmal zum Druiden zurück. Bei der Erdkarte kann leider auch ein Bug auftreten, wie jetzt bekannt geworden ist. Sollte das bei Ihnen der Fall sein, hilft nur das Laden eines älteren Spielstandes.

Zu 2.) Eine Segbuzz-Fee können Sie zum Beispiel in Tiralin im Laden gegen eine Suane-Fee eintauschen.

Zu 3.) Für das Westtor in Tiralin müssen Sie den Sohn des Bürgermeisters finden. Er befindet sich in dem Abschnitt hinter dem Cottage (dort, wo die Eule sitzt). Sie müssen dort einen Stein aus dem Weg räumen (Feenkarte!). Dahinter ist der gesuchte Sohn.

Zu 4.) Den Elementarschlüssel der Luft gibt's in den Eishöhlen. Um dorthin zu gelangen, gehen Sie in der Bergwelt zum Turm und von da zur Bergspitze durch die Eislandschaft in die Eishöhlen.

Zu 5.) Das Werkzeug: Vom Garten der Feen aus (Startgebiet) nach rechts zum Felsen gehen (Feenkarte nötig) und ihn sprengen. Mit dem Fahrstuhl dahinter hochfahren und die Feen besiegen. Zum Lohn gibt's das Werkzeug für den Zwerg.

Das U-Boot bei C&C: Renegade

Ich komme im Containerfrachter-Level nicht weiter. Den Kapitän hab ich schon, aber leider wollen die Gefreiten nicht so, wie ich will. Ich bekomme das U-Boot nicht seeklar – oder hab ich das Prinzip nicht verstanden?

JOHANNES, PER E-MAIL



Rüdiger Steidle:

Haben Sie schon die grüne Sicherheitskarte und damit die Gefangenengefreiten befreit? Um die Mission erfolgreich abzuschließen, sollten sich drei Sicherheitskarten in Ihrem Besitz befinden, eine grüne, eine gelbe und eine rote. Es ist jedoch bekannt, dass es in dieser Mission einige Bugs gibt. Behelfen Sie sich damit, dass Sie mehrere Spielstände anlegen.

Minecrawler bei Gothic

Wie besiege ich die Minecrawler in der alten Mine?

MARTIN NEISE, PER E-MAIL



Jochen Gebauer:

Problematisch sind die Minecrawler insofern, weil man schon sehr früh im Spiel die Minen-Quest erhält. Allerdings ist es ratsam, den Charakter bis mindestens Stufe 8 zu trainieren und die Lernpunkte in Stärke und Geschicklichkeit zu investieren. Eine gute Taktik besteht darin, Fernkampfwaffen einzusetzen (vorausgesetzt, Ihr Charakter kann damit umgehen). Es gibt etliche Stellen in der Mine, zu denen die Minecrawler nur schlecht Zugang haben. Sie können auch die Crawler einzeln anlocken – ein Kampf gegen mehrere Crawler ist sehr schwer.

Orden in Medal of Honor: Allied Assault (dt.)

Man kann insgesamt acht Orden erreichen, fünf davon habe ich schon verliehen bekommen. Von was ist die Verleihung der acht Orden abhängig? Ich konnte bisher nirgends einen Eintrag oder Lösungsvorschlag finden.

HARRY STEINIGER, PER E-MAIL



Christian Müller:

Insgesamt gibt es sogar neun Orden:

Name des Ordens	Mission/Schwierigkeit	Anforderung
The Legion of Merit	M1	Den amerikanischen Gefangenen retten
Norwegian War Cross		
With Sword	M2	Das Manifest im U-Boot ergattern
American Campaign Medal	M3	Omaha-Landung überleben
The Good Conduct Medal	M4	Beide Königstiger zerstören
Distinguished Service Medal		
Medal	M5	Die Drei-Mann-Panzer-Besatzung muss überleben
Army Commendation Medal	M6	Maximal vier Verluste erlaubt
Bronze Medal	Easy (Leicht)	Spiel beenden
Silver Medal	Medium (Mittel)	Spiel beenden
Distinguished Service Cross		
Cross	Hard (Schwer)	Spiel beenden

Probleme bei Diablo 2

1. Ich verwende mit einem meiner Chars das Wächter-Dao, das unter anderem eine Chance auf Gift-Nova bei Angriff hat. Das Problem ist, dass diese Gift-Novas keinen Schaden anrichten. Die Gift-Nova wird dargestellt, aber die Monster werden nicht grün (obwohl nicht gift-immun!). Sie erleiden auch keinen Schaden. Etwas Ähnliches habe ich bei einem Bogen mit Chance auf „Verstärkten Schaden“ beim Söldner beobachtet. Hier wurde zwar die Ge-

gend verflucht, aber die Gegner selbst wurden nicht verflucht.

2. Bei der Urannen-Quest bekomme ich keinen Fertigkeitspunkt und keine Statuspunkte.



Georg Valtin:

Zu 1.) Das hört sich nach einem Bug an. Am besten patchen Sie **Diablo 2** auf die neueste Version LoD1.09d (auf Heft-DVD oder www.blizzard.de) und versuchen es noch mal. Gegenstände, die „bei Tref-fer“ oder „auf Schlag“ Fertigkeiten auslösen, sind in der **Diablo 2**-Gemeinde als bugverseucht bekannt.

Zu 2.) Die Urannen-Quest erhöht die Erfahrungspunkte eines Charakters um einen festen Wert. Normalerweise führt das dazu, dass der Charakter dann um eine oder mehrere Stufen aufsteigt und dementsprechend Fertigkeitspunkt(e) und Attributpunkte erhält. Wenn ein schon erfahrener Charakter diese Quest löst oder ein Charakter gerade ein Level-up hinter sich hat, kann es aber vorkommen, dass der Erfahrungszuwachs nicht für den nächsten Level ausreicht (insbesondere in den Schwierigkeitsstufen Albtraum und Hölle).

Sackgasse im Sumpf von Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Ich komme im Level „Yavin Swamp“ nicht weiter. Ich finde keinen Weg in den nächsten Level. In den wenigen Lösungen, die ich gefunden habe, wird das nicht problematisiert und der Weg als einfach und klar ersichtlich beschrieben. Ich hoffe, ihr könnt mir da weiterhelfen.

CHRISTIAN, PER E-MAIL



Christian Müller:

Sind Sie schon zum Wrack vorgedrungen? Dort ist eine Stelle im Wasser, wo Sie tauchen müssen, um weiterzukommen.

Danach ist es am besten, wenn Sie sich immer an einer Felswand entlangbewegen. Der Sumpf ist sehr verschlungen und macht zum Teil sehr scharfe Kehren, an denen man zu schnell vorbeiläuft.

Klinge des Ausgleichers bei Baldur's Gate 2

Bei Baldur's Gate 2 versuche ich schon seit Ewigkeiten die „Klinge des Ausgleichers“ zu finden. Ich habe gelesen, dass sie im Dungeon des Betrachters zu finden ist. Ich habe alles schon mehrmals abgesucht, kann sie aber nicht finden.

SEBASTIAN REICHOLD, PER E-MAIL



Georg Valtin:

Im Betrachter-Dungeon (Kapitel 5) in der Unterwelt treffen Sie auf zwei große Betrachter. Einer davon ist ein Älterer Augentyrann (der linke). Ist er bezwungen, hinterlässt er sowohl ein Auge (welches für das Ritual dient) als auch die Klinge des Schwertes. Sollten Sie es übersehen haben, können Sie mit gedrückter Tabulator-Taste die Umrisse von Gegenständen, die am Boden liegen, sichtbar machen.

Stationierte Flugzeuge bei Empire Earth

Kann man Flugzeuge dauerhaft in einem Flughafen stationieren, nachdem sie einmal gestartet sind?

FLORIAN SCHMIDT, PER E-MAIL

Und so geht's

Sie kommen trotz unserer Tipps einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner und hängen frustriert in Ihrem Lieblingstitel fest?

Unser Experten-Team widmet sich jeden Monat Ihren Fragen zu aktuellen Spielen und hilft kompetent weiter. Schließlich wollen wir, dass Sie Spaß an Ihrem Spiel haben.

Wohin mit den Fragen?

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten (siehe Kästen)

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (hilfe@pcgames.de)

Per Eintrag im neuen Tipps&Tricks-Forum auf www.pcgames.de

Natürlich können Sie Ihre Fragen auch per Post an die unten stehende Adresse schicken –

Kennwort: „PC Games hilft“.

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft“ ab.

Einsendehinweise

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps“.**

Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingesendeten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



Harald Wagner:

Die Flugzeuge werden beim Bau automatisch dem jeweiligen Flughafen zugeordnet. Wenn sie in der Luft sind, kreisen sie um den Flughafen oder um den gesetzten Sammelpunkt. Wenn Sie die Flugzeuge am Boden haben möchten, müssen Sie die Flugzeuge auswählen und auf den gewünschten Flughafen rechtsklicken. Da das Auswählen der fliegenden Einheiten nicht ganz unproblematisch ist, sollten Sie die Flieger auf alle Fälle mit einem Hotkey belegen, um schnelleren Zugriff auf die Einheiten zu haben. Sie können alternativ auch die Flughafen-gebäude mit einem Hotkey belegen und schnell Sammelpunkte setzen. Dann werden alle stationierten Flieger zum Zielpunkt fliegen.

Cheats

Spider-Man

Je nachdem, wie gut Sie sind (Punktzahl), können Sie verschiedene Boni freischalten.

Punktestand bei abgeschlossenem Spiel:

Mindestens 10.000	Bonus-Spiel „Pin Head Bowling“ ist verfügbar
Mindestens 20.000	Schaltet Vulture-Movie frei
Mindestens 30.000	Schaltet Shocker-Movie frei
Mindestens 50.000	Unbegrenzte Netzflüssigkeit

Sie können das Spiel auch in anderen Kostümen bestreiten:

Spieerkostüm	Mindestvoraussetzung
Peter Parker	Spiel auf „Leicht“ erfolgreich beenden
Wrestling-Outfit	Spiel auf „Leicht“ erfolgreich beenden
Alex-Ross-Outfit	Spiel auf „Normal“ erfolgreich beenden
Green Goblin	Spiel auf „Hero“ erfolgreich beenden

Wählen Sie „Special“ im Hauptmenü und tippen Sie die folgenden Cheats ein:

Cheats	Wirkung
Arachnid	Hauptcheat
Xcslor	Levelauswahl
Strudl	Netzflüssigkeit
Rustcrst	Unverwundbar
Captainstacey	Als Helikopterpilot spielen
Dodgethis	Matrix-Stil
Freakout	Als Matrix-Spider-Man spielen
Girlnextdoor	Als Mary Jane spielen
Goestoyourhead	Spider-Man bekommt große Hände und Füße
Headexplody	Bonus-Training-Levels
Hermanschultz	Als Shocker spielen
Imiarmas	Levelauswahl
Joelspeanuts	Gegner haben große Köpfe
Koala	Alle Kampf-Kombos
Oragnicwebbing	Unbegrenzter Netzstrahl
Realhero	Als Polizist spielen
Romitas	Halten Sie das Spiel an und wählen Sie „Next Level“
Serum	Als Wissenschaftler spielen

Spiderbyte	Kleiner Spider-Man
Knuckles	Als Gangster spielen - Outfit 1
Underthemask	Ego-Shooter-Perspektive

REDAKTION

GTA 3

Geben Sie die folgenden Cheats während des Spiels ein. Die korrekte Eingabe wird akustisch bestätigt.

Cheats	Wirkung
Health	Volle Lebensenergie
Gungungunguns	Alle Waffen
Ifwearichman	Geld-Bonus
Ilkedressingup	Ihre Spielfigur erhält ein anderes Aussehen.
Giveusatank	Panzer fällt vom Himmel
Bangbangbang	Alle Autos explodieren
Cornerslikemad	Perfekte Fahreigenschaften
Anicesetofwheels	Nur Räder sichtbar
Morepoliceplease	Verfolgungsgrad erhöhen
Nopoliceplease	Verfolgungsgrad verringern
Skincancerforme	Sonniges Wetter
Madweather	Regnerisches Wetter
Peasoup	Nebel
Itsallgoingmaaad	Fußgänger kämpfen miteinander
Weaponsforall	Fußgänger tragen Waffen
Timefileswhenyou	Spielgeschwindigkeit erhöhen
Turtolse	Spielgeschwindigkeit verringern

REDAKTION

Duke Nukem: Manhattan Project

Drücken Sie während des Spiels die Zirkumflex-Taste (^). Tippen Sie anschließend „exec cheats.cfg“ in die Konsole und bestätigen Sie die Eingabe mit der Taste Enter.

Taste	Wirkung
G	Alle Gegenstände
H	Volle Munition
J	Jetpack
F	Schutzschild
L	Extra-Leben
K	Suizid
I	Unverwundbar
P	Pause

REDAKTION

Best of Lesertipps

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und belohnt.

1 Elder Scrolls 3: Morrowind

Kaufen Sie sich bei einem Spellmaker in einer der Magiergilden möglichst billige Sprüche (Magicka-Cost 1, Preis 5-10) aller Schulen. Nun stellen Sie sich einfach neben ein Bett, das Sie benutzen dürfen, und zaubern, was das Zeug hält. Ist der Magicka-Vorrat aufgebraucht, legen Sie sich schlafen, bis Sie geheilt sind, und machen weiter. Da der Erfahrungswert eines Spruches nur von seinem Erfolg, nicht aber von seinen Kosten abhängt, steigen Sie auf diese Weise schnell auf.

MATTHIAS HUBER

2 Civilization 3

Wenn Sie gleich zu Beginn des Spiels die Karte aufdecken wollen, müssen Sie zuerst den Spielstand sichern und anschließend abdanken. Nachdem sich der Gegner zu Wort gemeldet hat, sehen Sie eine Spielaufzeichnung mit der kompletten Karte und den feindlichen Städten.

FELIX KNOEDLER

3 Dungeon Siege

Wenn Sie die Fähigkeiten Ihrer Charaktere in den Kategorien Naturzauber oder Kampfzauber ausbauen wollen, gibt es einen kleinen Trick. Nehmen Sie einen Zauber, zum Beispiel die „Heilenden Hände“, und aktivieren Sie diese. Lassen Sie sich dann von einem Nahkämpfer angreifen (Seck/Fußsoldat). Anschließend steigen Ihre Erfahrungswerte.

ROY BEHRENS

4 GTA 3

Schnappen Sie sich einen Löschzug und beginnen Sie die Feuerwehrmissionen. Fahren Sie zum ersten Einsatzort und löschen Sie das erste Feuer. Sobald das Geld auf Ihrem Konto gutgeschrieben wird, drücken Sie F1, um sich die Situation erneut anzuschauen. Für jede Wiederholung der Löschaktion werden Ihnen weitere Dollars auf Ihr Konto überwiesen.

MICHAEL BORTZ

Warcraft 3: Reign Of Chaos

„Sprecht, Dummkopf!“ Der Untote Arthas ist nicht gerade zimperlich mit seiner Wortwahl. Noch weniger zimperlich sind allerdings Ihre Gegner in Warcraft 3. Ein Glück, dass Sie schon auf die Lösung der ersten drei Kampagnen zugreifen können.

Welch ein Land, was für Männer

Jede der vier Rassen bietet im Verlauf der Kampagne drei Helden auf. Sie müssen schnell lernen, mit deren Fähigkeiten richtig umzugehen und sie im Kampf einzusetzen. Versuchen Sie, Ihre jeweiligen Helden in einer Mission möglichst hoch zu „leveln“. Die nötigen Erfahrungspunkte erhalten Sie nur, wenn Sie die Helden aktiv im Kampf einsetzen.

Wie komme ich an Gegenstände heran?

Außer der Kaufoption in diversen Goblin-Läden gibt es etliche optionale Aufträge zu erfüllen. In der Regel erhalten Sie einen wertvollen Gegenstand zur Belohnung, wenn Sie die Aufgabe meistern. Versäumen Sie nicht, alle neutralen Gebäude (zum Beispiel Murloc-Lager) zu zerstören. Dadurch werden oft geringerwertige Gegenstände wie Heil-, Manatränke oder Spruchrollen ausgespuckt. Deren Verteilung ist zufallsbedingt.

Menschenkampagne - Die Geißel von Lordaeron

Kapitel 1 - Die Verteidigung von Strahnbrad

1. Helfen Sie auf jedem Fall dem Geschäftsmann bei der Brücke. Das Räuberlager finden Sie im Südosten der Karte. Zur Belohnung gibt es den Folianten der Kraft (Stärke +1).
2. In Strahnbrad sind einige Soldaten im Westen stationiert. Wenn Sie dorthin marschieren, können Sie diese Einheiten mitnehmen.

Kapitel 2 - Blackrock'n'Roll

1. Bauen Sie rasch die Türme aus und wappnen Sie sich gegen Angriffe aus östlicher Richtung.



GEFRIERKOST

Halten Sie immer nach Monstern Ausschau. Außer den wertvollen Erfahrungspunkten für Ihre Helden hinterlassen die Ungetüme oft auch nützliche Gegenstände.

2. Östlich und westlich Ihrer Basis befindet sich je ein Gnom-Lager.
3. Zerstören Sie im Nordwesten das Murloc-Lager und holen Sie sich die Klauen des Angriffs (+3 Schaden).

Wie löse ich die Drachen-Quest?

Schnappen Sie sich Arthas und ein halbes Dutzend Scharfschützen, um die lästigen Rußhuster in der Höhle loszuwerden. Searinox hinterlässt außer dem Drachenherz einen Folianten der Intelligenz (Int +1). Wenn Sie das Drachenorgan abliefern, erhalten Sie eine Feuerkugel (+12 Feuerschaden).

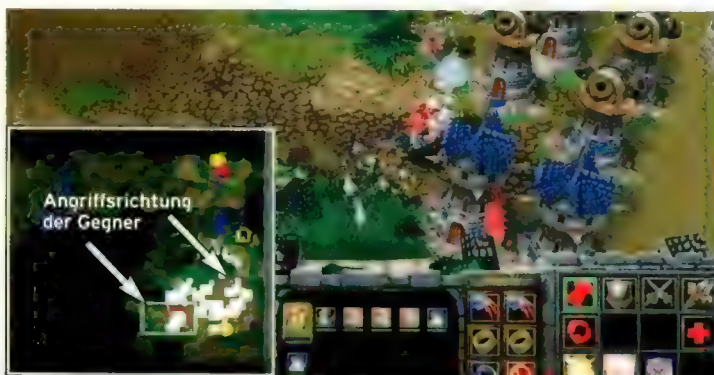
Kapitel 3 - Die Verheerungen der Seuche

1. Retten Sie die Dorfbewohner vor den Banditen (Belohnung).
2. Im Südosten finden Sie ein Oger-Lager, in dem Sie Erfahrungspunkte sammeln können.
3. Im Südwesten der Karte ist ein Ring des Schutzes (Rüstung +2).
4. Arbeiten Sie sich bei der Furt nach Norden vor. Dort finden Sie die Armschiene der Beweglichkeit (Beweglichkeit +1).

5. Plätten Sie das Schurkenlager. Auch dort können Sie einen geringerwertigen Gegenstand freilegen und einsammeln.
6. Im Nordosten des verseuchten Dorfes können Sie die optionale Quest aktivieren.

Kapitel 4 - Der Kult der Verdammten

1. Lassen Sie sich auf keinen Fall die Klauen des Angriffs +6 entgehen. Sie finden das gute Stück im Südosten der Karte.
2. Die Steingolems im Nordosten vermachen Ihnen – allerdings unfreiwillig – einen Ring des Schutzes (Rüstung +2).
3. Stoßen Sie rasch nach Osten zur zweiten Goldmine vor und errichten Sie dort einen kleinen Stützpunkt. Eine dritte Goldmine finden Sie weiter im Norden.
4. Das feindliche Untotenlager befindet sich im westlichen Kartenteil. Sichern Sie Ihr Hauptlager vor allem gegen Angriffe aus nordwestlicher Richtung. Ihre Streitmacht lassen Sie am besten von Nordosten her anrücken.



FESTGEMAUERT

Ihre Verteidigung muss bombensicher stehen – ein Bollwerk aus Abwehrtürmen ist dafür die beste Wahl.

AUSGELAGERT

Errichten Sie vor der gegnerischen Basis einen Vorposten und locken Sie die Gegner dorthin.



Ausfall machen (speichern und ausprobieren). Locken Sie einfach die Untoten nacheinander raus und lassen Sie sie ins offene Messer laufen.

Kapitel 8 - Unstimmigkeit

1. Versuchen Sie auf jeden Fall, Ihre Mörser-Trupps am Leben zu halten, um später durch die Bäume zu kommen. Laufen Sie beim ersten Stützpunkt schnell vorbei und heuern Sie die Söldner an. Geben Sie aber nicht alles Gold aus. Sie sollten auf jeden Fall zum Schluss 200 Gold übrig haben, um wenigstens einen Troll-Fallensteller erwerben zu können. Mit dessen Fähigkeit „Einschnüren“ können Sie die Flugeinheiten zu Boden zwingen. Fehlt Ihnen die Barschaft, laufen Sie schnell an den Flugmonstern vorbei. Priorität hat die Zerstörung der Boote.
2. Rennen Sie trotz des Zeitdrucks nicht blindlings in die Gemetzel, sondern locken Sie die Gegner möglichst nacheinander zu sich.

Kann ich die Mission auch ohne Fernkämpfer beenden?

Ihr Bergkönig ist in der Lage, mithilfe seiner Fähigkeit „Sturmschlag“ die Boote mit einem Treffer zu versenken. Halten Sie ihn daher unbedingt am Leben.

Kapitel 9 - Frostmourne

1. Gehen Sie möglichst rasch durch den Teleporter und kämpfen Sie sich durch den Eiscanyon. Hier gibt es einen Folianten der Kraft und einen Talisman der Vitalität.
2. Konzentrieren Sie sich nach dem Gespräch mit dem Wächter auf selbigen. Liegt er erst mal im Staub, zerbröseln seine finsternen Kumpare gleich mit.

Wie bereite ich mich auf die letzte Schlacht vor?

Igeln Sie sich in Ihrer Basis zunächst gegen Angriffe aus nördlicher und östlicher Richtung ein. Bevor Sie sich selber nach Norden aufmachen, kümmern Sie sich zuerst um die Basis im Südosten. Die Greifenreiter kommen jetzt zum Zuge. Sobald die Untoten im Osten niedergeschlagen sind, erobern Sie die Goldmine nördlich von Ihrer Basis. Der Rest ist Routine: Arbeiten Sie sich mit Ihren Streitkräften Schritt für Schritt nach Nordosten zu Mal'Ganis' Stützpunkt vor und halten Sie Ihre Verteidigungsanlagen in Schuss.

Kapitel 5 - Der Marsch der Geißel

1. In der Nordwestecke der Karte können Sie den Ogeren ein Paar Krafthandschuhe +3 abnehmen.
2. Marschieren Sie mit einem vollen Dutzend Einheiten und Ihren Helden von der Stadt aus nach Norden und dann nach Westen. Bleiben Sie den gegnerischen Basen fern. In der westlichen Stadt stoßen Sie auf einen Konvoi der Untoten. Dabei wird die optionale Quest aktiviert. Zerstören Sie schnell den Konvoi und ziehen Sie sich wieder in die Stadt zurück.
3. Bauen Sie abwechselnd Kanonen- und Wachtürme an der nördlichen und westlichen Flanke. Postieren Sie Arbeiter für die Reparaturen dahinter, außerdem etliche Mörser-Trupps. Halten Sie Priester und Jaina zum Heilen der angeschlagenen Einheiten bereit.
4. Sichern Sie sich im Norden die zweite Goldmine, sonst geraten Sie schnell in einen Engpass.
5. Der Hauptangriff erfolgt in der letzten Minute der Mission. Halten Sie mit Ihrer Abwehr so lange durch, bis die Zeit abgelaufen ist. Verluste können Sie ignorieren, da die Mission unmittelbar nach dem Countdown endet.

Kapitel 6 - Die Auswahl

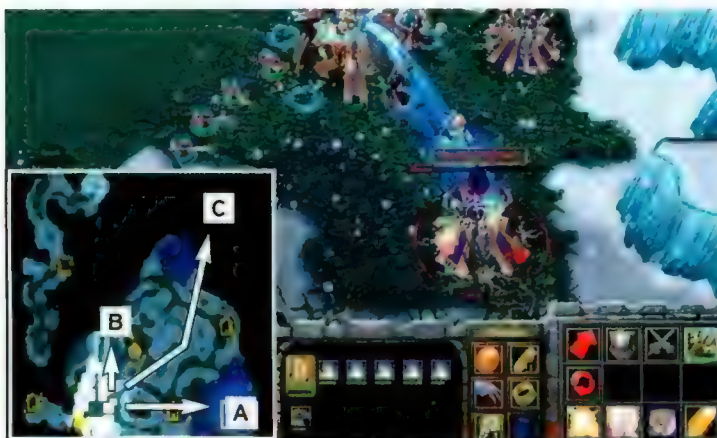
Stellen Sie schnell zwei Trupps zusammen: sechs bis sieben Scharfschützen, mit denen Sie die Gebäude plätten, und Arthas mit einigen Soldaten, um die Zombies zu „bekehren“. Wenn Sie Mal'Ganis' Gruppe aus dem Weg gehen, haben Sie keine Schwierigkeiten. Ihre Basis verteidigen Sie mit einigen Türmen und Einheiten.

Kapitel 7 - Die Küste von Northrend

1. Warten Sie mit der Rettung der Zwergenbasis im Norden nicht zu lange. Wenn Sie die Kontrolle darüber haben, produzieren Sie etliche Gyrokopter und verbessern Sie diese (Bomben-Upgrade). Verteidigen Sie die Zwergenbasis nach Westen mit Türmen.
2. Bei den Eismonstern können Sie sich Oger-Kraft-Handschuhe +3 unter den Nagel reißen.
3. Errichten Sie in Ihrer südlichen Basis eine starke Luftabwehr und stoßen Sie mit Ihrem Heer langsam nach Nordwesten vor. Bauen Sie direkt vor dem gegnerischen Hauptlager einen Stützpunkt, gerade so weit entfernt, dass die Untoten keinen

SCHLACHTPLAN

Zerschlagen Sie zuerst das Lager im Osten (A). Machen Sie dann den Weg zur Mine (B) frei. Die letzte Schlacht findet im Nordosten (C) statt.



Untotenkampagne - Pfad der Verdammten

Kapitel 1 - Der Marsch durch die Asche

1. Wichtigste Einheit in dieser Mission ist der Schemen. Kundschaften Sie mit ihm jeweils den Abschnitt vor Ihrer Gruppe aus, um die Stadtpatrouillen zu umgehen. Wenn Sie die Verstärkung auf dem Friedhof erhalten haben, können Sie sich auf kleinere Scharmützel mit den Wächtern einlassen.
2. Beim gefangenen Akolyten in der Nordwestecke finden Sie im Banditenlager den Spinnenring (Beweglichkeit +1).
3. Insgesamt sind 16 Akolyten einzeln versteckt, die restlichen vier finden Sie im östlichen Stadtteil bei den Käfigen, natürlich bewacht. Nicht ganz einfach zu finden ist der Akolyt links von der Kathedrale hinter dem Zaun.

Kapitel 2 - Totengräber

Arbeiten Sie sich nach Osten zum Kreis der Macht vor und erwecken Sie Kel'Thuzad zum Leben. Sobald der Basisaufbau beginnt, richten Sie Ihre Verteidigung nach Norden aus. Mit einem Dutzend Ghuls und Ihrem Helden können Sie problemlos zu Balador dem Hellen im nordwestlichen Teil der Karte vorstoßen. Auch für die restliche Mission ist diese Truppenstärke völlig ausreichend.

Was kann ich auf der Karte alles entdecken?

Im Süden, hinter der Furt, können Sie einige Steingolems zerbröseln. Im Nordosten ist ein Schurken-

Camp, in dem Sie eine Voodoo-Puppe (Intelligenz +1) ergattern können. Besiegen Sie im Südwesten den Magier, um an die Handschuhe der Hast (erhöht Angriffsgeschwindigkeit um 15 Prozent) zu gelangen. Die gesuchte Urne finden Sie schließlich bei Uther Lightbringer.

Kapitel 3 - In die ewige Welt

1. Errichten Sie zuerst eine ordentliche Verteidigung, vor allem nach Südosten und Westen. Geistertürme sind dafür am besten geeignet. Außer einem Dutzend Ghuls benötigen Sie drei bis vier Fleischwagen in Ihrem Angriffstrupp – damit sind Sie auf der sicheren Seite.
2. Erkunden Sie mit dieser Gruppe die Karte in Richtung Südwesten und zerstören Sie dort das Elfenlager (hellgrün). Übernehmen Sie dort die Goldmine und sichern Sie die Rohstoffquelle mit etlichen Geistertürmen und einigen Einheiten.

Wo finde ich Gegenstände?

Marschieren Sie von der südwestlichen Mine aus nach Norden zum Gnoll-Lager. Die Monster halten einen Ring des Schutzes +2 versteckt, den Sie ihnen abnehmen.

Wie gehe ich am besten vor?

Bevor Sie sich an das große Elfenlager im Südosten heranzumachen, erkunden Sie erst die Karte. Ganz im Südwesten ist ein Mana-Brunnen und ein weiteres Gnoll-Lager (Gesundheitsstein). In der Kartenmitte, hinter der Brücke, befindet sich ein Goblin-Laden. Im Osten ist ein weiteres Elfenlager mit einer Goldmine. Auch im Nordosten können

Sie weitere Spitzohren ausfindig machen und reichlich Erfahrungspunkte sammeln.

Der Angriff auf die Elfen

Verteidigen Sie Ihre Mine im Südwesten und greifen Sie von dort aus zunächst das Lager im Osten und dann die Hauptbasis der Elfen im Südosten an.

Kapitel 4 - Schlüssel der drei Monde

Errichten Sie schnell im Süden Ihre Basis und halten Sie diese bis zum Schluss der Mission. Der Gegner wird dort immer wieder mit wenigen Einheiten zu stören versuchen. Wenn Sie weitere Lager errichten, bleiben diese meist unberührt. Sichern Sie Ihre Hauptbasis mit Türmen und Gruftbestien vor allem nach Norden.

Wie komme ich über den Fluss?

Gehen Sie zügig nach Osten. Dort ist ein Goblin-Labor, in dem Sie Randalierkobelde und Zeppeline anheuern können. Beladen Sie zwei Zeppeline mit Fleischwagen, Gruftbestien und einem Akolyten. Setzen Sie nach Osten über und errichten Sie kurz vor dem gegnerischen Lager eine kleine Basis mit Geistertürmen. Jetzt können Sie die Gegner einfach rauslocken, schwächen und dann selbst zum Angriff übergehen.

Die restlichen Kristalle

Wenn Sie den ersten Kristall besitzen, gehen Sie im Ostteil weiter nach Norden und übernehmen Sie die Goldmine. Nordwestlich davon stoßen Sie auf ein hellblaues Portal. Schreiten Sie mit einem gu-

BLOCKIERT Errichten Sie etliche Geistertürme in nördlicher bis nordwestlicher Richtung und Ihre Basis ist perfekt geschützt.





Invasion

Im Singleplayer-Modus können Sie immer wieder die KI ausnutzen, indem Sie bestimmte Auslöser (Trigger) zunächst nicht aktivieren.



BETRIEBSBLIND Klappt fast immer – wir errichten eine Basis unmittelbar vor dem gegnerischen Stützpunkt. Solange Sie nicht den Trigger auslösen, bekommt der Gegner nichts davon mit.



LUFTLANDUNG Sobald Sie die gegnerische Abwehr zerstört haben, können Sie Ihre Truppen landen, um sich festzusetzen und vorhandene Goldminen zu erobern.

ten Dutzend Einheiten (Gruftbestien und Fleischwagen) und Ihrem Helden hindurch und beißen Sie sich am Zielort sofort wieder fest. Sichern Sie sich die Goldmine vor Ort. Arbeiten Sie sich nun von Portal zu Portal und knöpfen Sie den Gegnern die Schlüsselteile ab.

Portal oder Zeppelin

Wenn Ihnen die Gefechte an den Portalen zu mühsam sind, können Sie auch einfach auf die Zeppeline setzen. Fliegen Sie Ihre Einheiten zu geschützten Stellen und arbeiten Sie sich von dort auf die Portale zu. Die Ressourcen sind mehr als ausreichend, dass Sie jeweils vor Ort eine kleine Basis errichten können.

Zerstören der Türme

Die Fleischwagen eignen sich in dieser Mission besonders gut, um über die Flüsse auf gegnerische Einheiten und vor allem die Türme zu feuern. Wenn Sie den Schlüssel komplett haben, müssen Sie am Portal noch etliche Türme dem Erdboden gleichmachen. Danach kann Ihr Held problemlos die Mission beenden.

Kapitel 5 - Silvermoons Untergang

Die Gargoyles, die Sie recht früh zur Unterstützung erhalten, sollten Sie auf keinen Fall verlieren, wenn Sie die optionale Quest erfüllen wollen. Sylvana wird immer wieder einen Boten losschicken. Positionieren Sie die Flattermänner am besten über dem Waldstück bei Sylvanas Lager. Der Bote nimmt nicht immer die gleiche Route –

von der Lauerposition im Wald sind die Gargoyles jedoch schnell bei dem Elfenläufer und verhindern die Nachrichtenübermittlung.

Wie gehe ich am besten vor?

Ihre Verteidigungseinrichtungen sollten Sie vorwiegend nach Süden beziehungsweise Südwesten hin ausrichten. Erstellen Sie möglichst rasch einen Angriffstrupp (unbedingt zwei bis drei Fleischwagen mitnehmen) und nehmen Sie damit Sylvanas Lager im Nordwesten ein. Je früher Sie dies bewerkstelligen, umso eher haben Sie Ruhe vor den lästigen Elfenboten. Bevor Sie sich nun an die große Elfenstadt im südlichen Teil heranwagen, erkunden Sie erst einmal ausgiebig die Karte, verbessern Ihre Verteidigungsanlagen und stellen eine starke Streitmacht zusammen. Es gibt genügend Ressourcen, um problemlos 70 Einheiten zu unterhalten.

Welche Gegenstände kann ich abgreifen?

Wenn Sie das Elfenlager im Nordwesten zerstört und dessen Anführerin Sylvana Windrunner besiegt haben, erhalten Sie die wertvolle Kapuze der Geschicklichkeit (erhöht Bewegung und Intelligenz jeweils um vier Punkte).

Im Nordosten der Karte halten sich einige Golems auf, denen Sie den Ring der Regeneration (regeneriert zwei Trefferpunkte pro Sekunde beim Träger) abknöpfen können.

Wie bereite ich den Angriff auf Silvermoon vor?

Beim Erkunden der Karte werden Ihnen die beiden Brücken auffal-



len. Sperren Sie eine davon mit einer massiven Turmabwehr, um keine bösen Überraschungen zu erleben. Vor der zweiten Brücke errichten Sie einen Vorposten mit den allernötigsten Militäreinrichtungen und einigen Türmen.

Der Angriff auf Silvermoon

Vereinfachen Sie sich den Kampf, indem Sie die mobilen Einheiten der Elfen zunächst über die Brücke locken. Stürmen Sie danach die Stadt und kümmern Sie sich zunächst um die Türme und Militäreinrichtungen. Die Wächter des Sonnenbrunnens locken Sie am besten von den Türmen weg und bearbeiten sie auf den Straßen der Elfenstadt. Zerstören Sie anschließend noch die Türme mit Ihren Fleischwagen und gehen Sie zum Brunnen in der Mitte.

Kapitel 6 - Blackrock & Roll

Für diese Mission müssen Sie schon etwas Zeit mitbringen, wenn Sie die optionale Quest erfüllen wollen. Sie müssen fünf Ork-Lager und deren Heldenanführer plätten. Die Quest wird nach dem Angriff von Genjuras freigeschaltet. Zur Belohnung für den Sieg über den Helden erhalten Sie das Buch der Gesundheit (+50 Trefferpunkte).

Wie fange ich die Mission am besten an?

Ihre Verteidigung sollten Sie primär nach Norden und Osten ausrichten. Erschaffen Sie sich möglichst schnell einen Schemen, um damit die Karte ausgiebig zu erkunden. Keine Sorge, dieser un-

sichtbaren Einheit passiert nichts. Gehen Sie recht bald gegen das nordöstlich gelegene Drachenlager vor und nehmen Sie der Bestie den Talisman der Vitalität (100 Trefferpunkte-Bonus) ab. Die Mission wird Sie viel Gold kosten, sichern Sie sich daher schnell die Mine südöstlich Ihrer Hauptbasis. Dort können Sie auch einen Folianten der Kraft +1 erbeuten.

Drachenkämpfe

Mit den roten Großdrachen ist nicht gut Kirschen essen. Da die Biester immun gegen die Gespinnstfähigkeit der Gruftbestien sind, ist es am einfachsten, die Großdrachen zu Ihren Türmen hin zu locken. Alternativ dazu können Sie auch einfach in der Nähe der Drachen etliche Türme errichten. Arthas' Todesmantel fügt Drachen ebenfalls ordentlich Schaden zu.

Throk'Feroth

Stoßen Sie von Ihrer Hauptbasis nach Norden zu Throk'Feroths Lager (orange) vor. Das Lager ist nicht allzu stark befestigt – lästi-

ger ist da schon das vorgelagerte Drachennest. Wenn der Ork-Held stirbt und sein Lager zerstört ist, können Sie die Klauen des Angriffs +9 und einen Folianten der Intelligenz +1 an sich nehmen. Lassen Sie sich nicht den Ring des Schutzes +3 im Nordwesten der Karte bei den Trollen entgehen.

Khanzo

Kanzos Lager (dunkelblau) befindet sich im Südwesten der Karte und ist ebenfalls leicht einzunehmen. Bei seinem Ableben hinterlässt er einen Folianten der Beweglichkeit +1.

Mazrigos

1. Arbeiten Sie sich von der südöstlichen Goldmine weiter nach Osten vor und errichten Sie vor Mazrigos Lager (hellblau) einen Stützpunkt mit etlichen Geistertürmen.
2. Machen Sie sich die Wiederbelebungsfähigkeit der Totenbeschwörer zunutze und schicken Sie dem Gegner haufenweise Skelette auf den Hals. Beim Sieg über den Helden erhalten Sie einen Folianten der Intelligenz +1. Sichern Sie sich

AUSGESPUCKT

Auch die mächtigen Großdrachen müssen bei dieser massiven Turmabwehr klein begeben.



SCHATZSUCHE Bei Ihrer Erkundungstour durch die Orklände sollten Sie auf jeden Fall den Trollen im Nordwesten einen Besuch abstatten, um den Schutzring zu erhalten.



FROSTBEULE Der angeschlagene Erzmagier (1) kann Ihrem mächtigen Frost-Wyrm nicht mehr viel entgegensetzen – wieder ein Missionsziel erfüllt!

dort auch die dritte Goldmine und schützen Sie diese mit einer starken Abwehr nach Norden.
3. Errichten Sie im Osten eine starke Basis, da das nördliche Lager von Jubei'Thos (rot) über etliche Großdrachen verfügt.

Jubei'Thos

1. Das letzte Orklager ist das am besten befestigte. Planen Sie den Hauptangriff am besten vom Süden aus.
2. Locken Sie immer zuerst die Großdrachen von der Basis zu Ihren Türmen. Wenn die Drachen besiegt sind, stürmen Sie sofort mit einer Armee vor. Zerlegen Sie zuerst die Wachtürme der Orks. Sobald Jubei'Thos neue Drachen ausschickt, ziehen Sie sich wieder zurück. So können Sie sich schrittweise nach Norden vorwagen.
3. Schicken Sie dann einige Fleischwagen nebst Eskorte aus, um den orkischen Drachenhorst zu zerstören. Der Rest ist Routine. Wenn Jubei'Thos im Staub liegt, vererbt er Ihnen einen Folianten des Wissens (erhöht Kraft und Intelligenz um je einen Punkt).

Kapitel 7 - Die Befreiung Dalarans

Zerstören Sie schnell die beiden Türme am Stadteingang und stürzen Sie sich mit Ihrer Truppe auf den ersten Erzmagier. Bauen Sie danach Ihre Basis im Süden auf und errichten Sie Abwehreinrichtungen nach Norden.

Der zweite Erzmagier

Stellen Sie eine Streitmacht aus Gruftbestien und Monstrositäten zusammen und gesellen Sie einen

Trupp Fleischwagen dazu. Betreten Sie die Stadt und marschieren Sie nach Westen. Übernehmen Sie die zweite Goldmine und säubern Sie die Gegend von den Türmen. Ihre Abwehr sollte wieder hauptsächlich nach Norden ausgerichtet sein. Greifen Sie den Erzmagier auf der Insel am besten mit Gargoyles und einem Frost-Wyrm an. Planen Sie dafür zwei bis drei schnelle Angriffe hintereinander ein (auf genügend Ressourcen achten). Wenn Sie zu lange Pausen machen, erholt sich der Magier wieder.

Besondere Gegenstände

Bevor Sie sich nach Osten wenden, holen Sie sich aus dem nordwestlichen Teil noch die Elfenstiefel (+6 auf Beweglichkeit). Hinter dem Wasserbecken im Osten können Sie das nördlich gelegene Magische Gewölbe zerstören. Darunter kommen ein Foliant der Intelligenz +1, ein Mana-Anhänger (+300 Mana) und Khadgars Pfeife der Einsicht (Bonus auf Mana-Regeneration) zum Vorschein.

Der dritte Erzmagier

1. Die große Stadtfestung müssen Sie mit mehreren Angriffswellen einnehmen. Setzen Sie vor allem auf die Stärke des Frost-Wyrms und der Monstrositäten, um schnell die Oberhand zu gewinnen. Konzentrieren Sie Ihren Helden auf die gegnerischen Magier.
2. Nach der Schlacht errichten Sie eine eigene Basis im Norden und rüsten nach. Produzieren Sie viele Gruftbestien; deren Geschwindigkeit ist jetzt der größte Vorteil, da die letzte Aura recht groß geraten ist. Stürmen Sie mit allem, was Sie haben, durch und halten Sie sich

nicht mit Gegnereinheiten auf. Konzentrieren Sie sich auf den Erzmagier.

Kapitel 8 - Unter dem brennenden Himmel

Um die optionale Quest zu erfüllen, müssen Sie mit Ihrem Helden zum Goblin-Lager im Westen reisen. Wenn Sie alle Minen mitnehmen wollen, müssen Sie vorher vier Slots im Inventar reservieren. Legen Sie die Minen am besten östlich Ihrer Basis aus, denn von dort kommen immer viele Bodentruppen anmarschiert.

Wie überstehe ich die letzten fünf Minuten?

1. Das Untoten-Finale ist kein Zuckerschlecken. Errichten Sie so viele Türme wie möglich im Norden und Osten. Verstärken Sie auch die Abwehr an den westlich gelegenen Gebäuden.
2. Halten Sie immer eine mobile Einsatztruppe aus Gruftbestien, Fleischwagen und Totenbeschwörern bereit, um bei einem Angriff schnelle Ausfälle machen zu können.
3. Sie müssen auf jeden Fall die Gespinnstfähigkeit der Gruftbestien erforschen, um eine Chance gegen die vielen Greifen zu haben. Die beschworenen Höllenkreaturen Ihres Lichts müssen Sie um jeden Preis für die letzten drei Minuten aufsparen – die Angriffe sind dann am heftigsten.
4. Um überhaupt einen Überblick im Gemetzel zu behalten, minimieren Sie die Spielgeschwindigkeit. Nur so haben Sie die Möglichkeit, die vielen unterschiedlichen Ziele Ihren Einheiten und deren Fähigkeiten zuzuweisen.

Orc-Kampagne - Die Invasion des Kalimdor

Kapitel 1: An Land!

Die gestrandeten Schiffe

Folgen Sie einfach dem Strandverlauf. Nach und nach finden Sie alle gestrandeten Schiffe. Am Ende des Strandes stehen zwei Troll-Kopfjäger, die Sie in Ihren Trupp aufnehmen können.

Cairne Bloodhoof

Nachdem Sie alle Schiffe entdeckt haben, folgen Sie einfach dem Pfad. Sie können sich nicht verlaufen, da die Abzweigungen in kurze Sackgassen führen. Später treffen Sie auf den Anführer der Tauren – Cairne Bloodhoof. Diesen müssen Sie nach Norden eskortieren. Gehen Sie dabei immer vorneweg und erledigen Sie die Gegner im Vorfeld. Entfernen Sie sich aber nicht zu weit, da der Konvoi gelegentlich auch von hinten angegriffen wird.

Angriff der Zentauren

Setzen Sie beim Angriff der Zentauren die Kettenblitze Ihres Helden ein. Damit setzen Sie die Marodeure schnell außer Gefecht.

Kapitel 2: Der lange Marsch

Der Gesundheitsbrunnen

1. Gehen Sie nach Osten und erledigen Sie die heranstürmenden Gegner. Kümmern Sie sich nicht um die kleineren Gegner, die Cairnes Mannschaft angreift – damit wird sie schon alleine fertig.
2. Wenn Sie einen Gesundheitsbrunnen gefunden haben, bleiben Sie dort so lange, bis alle Einheiten vollständig geheilt sind, bevor Sie Ihren Weg fortsetzen. Nach dem ersten Brunnen tauchen die Gegner in größeren Gruppen auf. Jetzt sollten Sie Cairne zu Hilfe eilen, wenn er von hinten angegriffen wird.

Warum folgt mir Cairne nicht?

Sobald die Tauren stehen bleiben, wissen Sie, dass Sie auf dem falschen Weg sind. Suchen Sie sich dann einen anderen Weg, bis Ihnen Cairne wieder folgt. Im Osten, in der Mitte der Karte, befindet sich ein Dorf. Zerstören Sie dort alle Gebäude, damit die „alte Statuette“ zum Vorschein kommt.



Die Harpyien

Selektieren Sie vor dem Kampf die Räuber per Tastenkürzel. Auf diese Weise haben Sie schnellen Zugriff auf diese Einheiten während eines hektischen Kampfes. Die Räuber sind als Einzige in der Lage, die Harpyien mithilfe eines Netzes vom Himmel zu holen. Drücken Sie die Taste E und fangen Sie eine Harpyie nach der anderen. Die am Boden liegende Gegnerin können Sie nun mit der restlichen Mannschaft erledigen.

Die Katapulte

Fahren Sie mit den Katapulten voraus und lassen Sie Ihre restlichen Einheiten folgen. Sobald Sie einen feindlichen Geschützturm ausgemacht haben, greifen Sie ihn mit den Katapulten an. Da die Reichweite der Katapulte höher ist als die der Geschütztürme, können Sie diese Türme gefahrlos zerstören. Sobald die feindlichen Bodentruppen angreifen, werden die Katapulte von Ihren übrigen Kämpfern verteidigt – aber außerhalb der Reichweite der Geschütztürme.

Wo finde ich weitere Gegenstände?

In der Mitte der Karte erhalten Sie den „Mantel der Intelligenz“, wenn Sie das Gebäude der Harpyien-Späherin zerstören. Wenn Sie von dort zum östlichen Rand

der Karte gehen, müssen Sie die Harpyien-Königin erledigen, um an das „Totem der Macht“ zu gelangen.

Am Ende des Kapitels müssen Sie gegen den Zentauren-Khan antreten. Nach dessen Ableben erhalten Sie den „Energie-Anhänger“.

VERSTÄRKUNG Am

Ende des Strandes treffen Sie auf zwei Grunzer und einen Troll-Kopfjäger, die sich Ihnen anschließen.

Kapitel 3: Der Ruf der Warsongs

Stützpunkt errichten

Im Südosten treffen Sie auf Ihren Verbündeten, der gerade ein Dorf überfällt. Warten Sie, bis Ihr Verbündeter fertig ist und errichten Sie an dieser Stelle Ihr eigenes Lager. Im Süden finden Sie eine Goldmine.

Dörfer einnehmen

1. Beginnen Sie mit dem südlichsten Dorf im Westen. Das sollten Sie schon relativ früh in Angriff nehmen, da Ihre erste Goldmine schnell ausgebeutet ist. Sobald Sie es eingenommen haben, bauen Sie dort ein Haupthaus und lassen Ihre Arbeiter Gold abbauen.

2. Auch wenn Sie ein paar Geschütztürme zur Verteidigung in Ihrem Lager errichtet haben, sollten Sie immer einige Kampfeinheiten zurücklassen. Die Türme halten die Gegner nur für kurze Zeit auf, so dass Ihr Lager ohne Kampfeinheiten schnell überrannt werden würde.



GUT HOLZ Die roten Kreise markieren die Standorte der vier Baumhäuser. Für deren Zerstörung erhalten Sie pro Baum 3.000 Einheiten Holz.



HINTERHÄLTIG Lassen Sie den Medivh nicht in das Kriegsgetümmel laufen. Postieren Sie ihn stattdessen dahinter und lassen Sie ihn Ihre Armee heilen.

Gemeinsamer Kampf

Bevor Sie ein Lager des Feindes angreifen, sollten Sie warten, bis sich Ihr Verbündeter vor seinem Lager formiert hat. Schicken Sie dann einige Einheiten dorthin und ziehen Sie gemeinsam in den Kampf. Im gegnerischen Dorf nehmen Sie sich zuerst die Geschütztürme und anschließend die Kasernen vor, damit der Feind keine weiteren Einheiten produzieren kann.

Wohin mit den Zeppelinen?

Klicken Sie das Goblin-Labor an und wählen Sie die beiden Zeppelin-Einheiten aus. Diese müssen Sie im Anschluss zu einem Ihrer Lager transportieren (freie Auswahl).

Wo finde ich Gegenstände?

1. Auf dem Weg zum letzten feindlichen Dorf zweigt ein kleiner Pfad nach Norden ab. An dessen Ende müssen Sie drei Eulen-Bären erledigen. Einer der Bären besitzt die „Klauen des Angriffs“.
2. Den „Oger Krafthandschuh“ erhalten Sie nach dem Kampf gegen den Zentauren-Khan.
3. Beim Goblin-Labor werden Sie von einer Harpyien-Königin erwartet, die den „Reif des Adels“ bei sich trägt.

Kapitel 4: Die Geister von Ashenvale

Wo errichte ich mein Lager?

WICHTIG: Geben Sie zu Beginn kein Gold aus. Sie brauchen es später sehr dringend.

1. Nachdem Ihre Arbeiter die Bäume im Norden gefällt haben, kön-

nen Sie die Lichtung verlassen. Schnappen Sie sich alle Kampfeinheiten und ziehen Sie nach Westen. Nach kurzer Zeit erreichen Sie ein feindliches Lager, das einfach einzunehmen ist.

2. Holen Sie anschließend einige Arbeiter nach und bauen Sie ein Haupthaus. Der Vorteil an diesem Lager besteht darin, dass die Mine vor Ort 40.000 Einheiten Gold birgt. Außerdem greifen die Gegner das alte Lager an, so dass Sie genügend Zeit haben, das neue in Ruhe zu errichten.

Welche Einheiten sind wichtig?

Produzieren Sie besonders viele Räuber. Diese sind als einzige Einheiten in der Lage, die fliegenden Gegner mit einem Netz auf den Boden zu holen. Sobald diese auf dem Boden liegen, können sie auch von Ihren restlichen Einheiten angegriffen werden.

Holzbeschaffung

Neben den normalen Baumbeständen befinden sich vier Baumhäuser der Nacht-Elfen auf der Karte. Für jedes zerstörte Baumhaus erhalten Sie 3.000 Einheiten Holz. Erforschen Sie außerdem die Fähigkeit „Plündern“. Mit dieser Fähigkeit erhalten Sie für jedes zerstörte Gebäude Gold und Holz. Denken Sie aber daran, dass nur die Grunzer diese Fähigkeit beherrschen.

Optionale Quest

Hinter dem Berg im Norden befindet sich ein Lager der Goblins. Sobald Sie es betreten, beginnt eine Zwischensequenz und die Quest er-

scheint in Ihrem Quest-Menü. Ihre Aufgabe ist es, den Fubolg-Häuptling zu erlegen. Bauen Sie dafür zwei Katapulte und einige Grunzer-Einheiten. Wenn der Häuptling erledigt ist, erhalten Sie dafür zwei Kampfeinheiten der Goblins und können zukünftig Gegenstände im Goblin-Lager kaufen.

Wo finde ich Gegenstände?

1. Im Süden des ersten Baumhauses der Nacht-Elfen finden Sie einen Steinkreis. Darin liegen die „Stiefel der Geschwindigkeit“.
2. Den zweiten Gegenstand können Sie sich im Goblin-Laden kaufen – den „Stein der wahren Sicht“.
3. Direkt in der Mitte der Karte liegt der „Foliant der Beweglichkeit“.

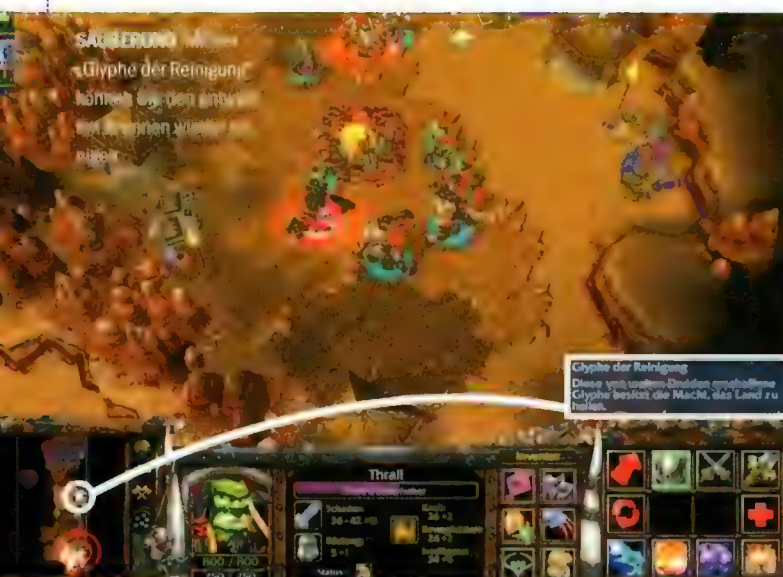
Kapitel 5: Der Schattenjäger

Wie halte ich die Gegnerhorden auf?

1. Sie beginnen das Kapitel mit vier Lagern. Sie können aber nur das Lager im Südosten halten, da der Ansturm gegnerischer Einheiten zu groß ist. Erstellen Sie viele Grunzer, Räuber und einige Medivh-Männer.
2. Bauen Sie auch eine weitere Kaserne und ein zweites Bestiarium. Auf diese Weise können Sie weitere Waffensysteme erforschen, ohne dass die Produktion der Kampfeinheiten ins Stocken gerät.

Wie gelange ich an dem Wald vorbei?

Es führt kein Weg um den Wald herum. Produzieren Sie stattdessen ein oder zwei Katapulte und schießen Sie eine Schneise in den Wald.



Wie gelange ich ans andere Ufer?

Kämpfen Sie sich von Ihrem Lager aus nach Norden. Dort gelangen Sie an einer Stelle durch das flache Wasser auf die andere Seite. Schicken Sie Ihre Mannschaft in den Teleporter.

Wie überstehe ich die Kämpfe?

Bei diesem Kapitel können Sie Medizinmänner produzieren. Postieren Sie diese immer hinter Ihrer Horde laufen. Sobald ein Kampf beginnt, lassen Sie den Medizinmann aus dem Hintergrund einen Heilzauber in die Menge zaubern. Dadurch werden Ihre Krieger schon während des Kampfes geheilt. Sollten Sie in einen heftigen Kampf geraten und mehr als einen Medizinmann im Team haben, können Sie auch mehr als einen Heilzauber sprechen. Je mehr Heilzauber aktiv sind, desto schneller genesen Ihre Recken.

Der Chaos-Brunnen

Bevor Sie dorthin gelangen, müssen Sie zuerst den Satyr-Höllenbeschwörer und den Feuerbeschwörer erledigen. Heilen Sie Ihre Kämpfer vor dem Kampf am „Brunnen der Gesundheit“. Wenn Sie die Gegner erledigt haben, wählen Sie Ihren Helden und schicken ihn zum Chaos-Brunnen. Sobald er in den Brunnen tritt, verwandeln er und seine Mannen sich. Kehren Sie anschließend wieder zu Ihrem Lager zurück.

Der Endkampf

Falls Sie einige Einheiten verloren haben, produzieren Sie ein paar

neue und ziehen nach Süden. Dort gelangen Sie durch ein kleines Waldstück an eine flache Stelle am Fluss, über die Sie auf die andere Seite gelangen. Dort müssen Sie den Halbgott aus dem Weg räumen, der Ihnen nach kurzer Zeit über den Weg läuft.

Wo finde ich Gegenstände?

1. Die „Klauen des Angriffs“ befinden sich in einem Gebäude hinter dem Waldstück, das Sie mit den Katapulten aus dem Weg räumen müssen.
2. Den „Talisman der Gesundheit“ erhalten Sie, wenn Sie den Satyr-Schattenjäger erledigen, der sich hinter der flachen Stelle im Fluss auf der anderen Seite befindet.
3. Erledigen Sie den Satyr-Feuerbeschwörer, um die „Feuerkugel“ zu erhalten. Sie treffen kurz vor dem Gesundheitsbrunnen auf ihn.

Kapitel 6: Im Reich der Flügeldrachen

Was ist meine Aufgabe?

Ihre Aufgabe besteht darin, das Lager der Menschen im Nordosten anzugreifen. Da es aber keinen Landweg gibt, der Sie dorthin führt, müssen Sie sich einige Flügeldrachen organisieren. Dies ist auch die Aufgabe in der optionalen Quest.

Womit soll ich beginnen?

Erstellen Sie zuerst einige Kampfeinheiten, damit diese das Lager verteidigen können. Anschließend erforschen Sie sämtliche Erweiterungen für das Dorf, die Krieger und die Waffen. Besonders wichtig

ist bei dieser Mission die Fähigkeit „Plündern“, da Sie eine Vielzahl feindlicher Lager überfallen müssen und die Rohstoffe dringend benötigen.

Wohin muss ich und was brauche ich?

1. Bei dieser Aufgabe benötigen Sie einige Räuber mit Netzen, da Sie später gegen die fliegenden Harpyien antreten müssen. Vergessen Sie auch nicht, einige Medizinmänner mitzunehmen.
2. Wenn Sie so weit sind, starten Sie eine Expedition in Richtung Westen. Der Pfad führt Sie nach Norden. Auf dem Weg stellen sich Ihnen einige Gegner in den Weg – also seien Sie auf der Hut. Am Ende gilt es, einige Harpyien auszuschalten, um die fünf Flügeldrachen zu befreien.

Wie überfalle ich das Lager der Menschen?

Sobald die Flügeldrachen unter Ihrem Kommando stehen, können Sie Giftpfeile erforschen. Diese sind wesentlich effektiver als die Standardwaffen der Drachen. Fliegen Sie dann zum Menschenlager und legen Sie es in Schutt und Asche. Achten Sie aber darauf, dass Ihre Drachen nicht zuviel Schaden nehmen. Wenn die Echsen stark angeschlagen sind, steuern Sie sie zu Ihren Medizinmännern und lassen sie heilen.

Wie reinige ich den entweihten Brunnen?

Gehen Sie vom Basislager aus in Richtung Norden. Dort gelangen Sie in der Mitte der Karte in ein

ÜBERGANG Mit dem „Verzauberten Edelstein“ können Sie später eine magische Brücke über einem Abgrund erzeugen.

Dorf. Wenn Sie alle Kontrahenten aus dem Weg geräumt haben, erhalten Sie die „Glyphe der Reinigung“. Gehen Sie damit zu dem entweihten Brunnen im Westen Ihres Lagers.

Wo finde ich Gegenstände?

Auf dem Bergpass zwischen Ihrem Lager und dem Ort, an dem die Flügeldrachen gefangen gehalten werden, tragen die Gegner einige Gegenstände bei sich. Den „Gesundheitsstein“, den „Talisman der Vitalität“, die „Rolle des Schutzes“ und einen „Mana-Anhänger“.

Kapitel 7: Das Orakel

Wie gehe ich vor?

1. Die Schwierigkeit bei diesem Kapitel besteht darin, dass Sie keine Einheiten produzieren können. Für den Fall, dass eine Ihrer Einheiten das Zeitliche segnet, erhalten Sie keinen Ersatz. Erst später finden Sie drei zusätzliche Recken in einem Verlies.
2. Für weniger erfahrene Spieler ist die langsamste Spielgeschwindigkeit anzuraten. So können Sie verletzte Einheiten aus einem Kampf abziehen und sie heilen, bevor diese draufgehen. Nachdem der Mediziner seinen Heilzauber eingesetzt hat, sollten Sie so lange warten, bis sich sein Mana wieder aufgefüllt hat, bevor Sie Ihren Weg fortsetzen.
3. Lassen Sie außerdem Ihren Helden bei jeder Auseinandersetzung den Kettenblitz und die Wildgeister beschwören, damit er die Kämpfe überlebt.

FINALE Im Norden des Landes wartet Grom Hellscream auf Sie. Setzen Sie keine Waffen gegen ihn ein, sondern benutzen Sie den „Seelenstein“.

Wo finde ich Verstärkung?

Nachdem Sie durch das erste Portal gegangen sind, marschieren Sie durch einen langen Gang. Im Norden des Ganges befinden sich zwei große Gittertore. Zerstören Sie das rechte und befreien Sie die drei Troll-Kopfhänger.

Wie gelange ich durch die magische Barriere?

Wenn Sie vor der Barriere stehen, folgen Sie dem Gang nach Norden. Im letzten Raum werden Sie Zeugen, wie sich ein Drache gegen eine Horde Menschen wehrt. Helfen Sie ihm gegen die Menschen, damit Sie im Anschluss das „Herz von Aszune“ erhalten. Damit gelangen Sie durch die Magiesperre.

TIPP: Wenn Sie zu einem weit entfernten Punkt auf der Karte möchten, aber nicht wissen, wie Sie dort hingelangen, gibt es einen kleinen Trick. Klicken Sie einfach mit dem Cursor auf diesen Punkt und Ihre Mannschaft sucht sich den Weg von alleine. Achten Sie nur darauf, dass niemand an einer Stelle hängen bleibt.

Wie öffne ich das erste und zweite Tor?

1. Steuern Sie Cairne Bloodhoof und seine Mitstreiter durch die Gänge. Sie müssen die beiden Bodenplatten finden und Cairne darauf stellen. Kurz bevor Sie das erste Tor erreichen, müssen Sie den „Verzauberten Stein“ an sich nehmen. Dieser befindet sich nördlich vom „Brunnen der Gesundheit“.

2. Durch das erste Tor gelangen Sie später in einen von Säulen und Statuen gesäumten Gang. Räumen Sie die Statuen aus dem Weg, sobald diese zum Leben erwachen. Eine dieser Statuen besitzt den Schlüssel für das zweite Tor. Die Lava-Schlucht überwinden Sie mit einer Brücke, die Sie mit dem „Verzauberten Stein“ beschwören.

Wo finde ich Gegenstände?

Da Sie sich in einem Labyrinth befinden, sind Ortsangaben nur schwer zu beschreiben. Wenn Sie alle Kisten und Tore zerstören und die Gegner erledigen, finden Sie alle Gegenstände. Aber Vorsicht bei den Kisten: Diese enthalten neben den Gegenständen gelegentlich auch einen zähen Gegner.

Kapitel 8: Von Dämonen gejagt

Wie gelange ich in Groms Lager, ohne meine Kämpfer zu verlieren?

1. Auf dem Weg nach Norden liegen zwei feindliche Lager, in denen jeweils ein „Brunnen der Gesundheit“ steht. Suchen Sie nach jedem Kampf diese Brunnen auf, damit sich Ihre Armee erholen und gestärkt in den nächsten Kampf ziehen kann.
2. Falls Sie Katapulte mit in den Kampf nehmen, sollten Sie auch einen oder zwei Arbeiter mitnehmen. Diese sind in der Lage, beschädigte Katapulte zu reparieren.

Meine Armee ist geschlagen, was nun?

Wenn nach einem Kampf nur noch die Helden leben, schicken Sie diese wieder in Ihr Lager zurück. Die Helden sorgen dort für den Schutz der Gebäude, während Sie eine neue Armee aufbauen.

Wo befindet sich Jainas Ritualkreis?

Der Steinkreis befindet sich südlich des Lagers der Menschen in einer kleinen Schlucht. Dorthin müssen Sie gehen, wenn Sie die Seele Groms mit dem „Seelenstein“ eingefangen haben.

Wo finde ich Gegenstände?

Die „Maske des Todes“ müssen Sie einem Gegner beim ersten „Brunnen der Gesundheit“ abnehmen. Beim zweiten „Brunnen der Gesundheit“ finden Sie die „Kapuze der Geschicklichkeit“.

STEFAN WEISS/LARS THEUNE



Neverwinter Nights

Die Stadt Niewinter bittet um Ihre Mithilfe bei der Untersuchung der grausigen Vorfälle rund um eine mysteriöse Krankheit. Bevor Sie sich ins Abenteuer stürzen, sollten Sie sich aber eingehend Zeit nehmen, Ihren Charakter gemäß den neuen AD&D-Regeln in der dritten Edition zu generieren. Wir zeigen Ihnen auf vier Seiten, worauf Sie achten müssen.

Identitätskrise

Der erste Schritt im Rollenspiel ist immer die Charaktergenerierung – und die hat es in sich. Grundlage für das Spiel ist die dritte Edition der AD&D-Regeln. Wenn Sie sich einen Charakter selbst erstellen möchten, sollten Sie auf jeden Fall die Regeln durchschmökern. Nur so bekommen Sie ein Verständnis dafür, wie das Zusammenspiel von Volk, Klasse, Attributen, Talenten und Fertigkeiten funktioniert. Wenn Ihnen das zu viel ist, greifen Sie lieber auf einen der vorgefertigten Charaktere zurück. Sie sind allesamt gut spielbar.

Ich möchte mir einen eigenen Charakter erstellen - wie gehe ich am besten vor?

Im neuen Regelsystem werden die Charakterattribute nicht mehr ausgewürfelt. Vielmehr bestimmt Ihre Wahl von Volk und Klasse die Basiswerte. Die Basiswerte können nicht mehr verkleinert werden. Das Verteilen der Attributspunkte erfolgt nun nach einem Kostensystem. Beispiel Stärke: Um das Attribut von 13 auf 14 zu steigern, geben Sie einen Punkt aus, von 14 auf 15 müssen Sie zwei Punkte investieren, ab 16 sogar drei Punkte. Überlegen Sie sich daher schon von vornherein gut, was Sie spielen möchten, und suchen Sie dafür die beste Rasse aus. Verwirrt? Keine Bange, der Kasten mit den Beispielen macht es deutlich.

Lassen sich die Basiswerte ändern?

Ja, die dritte Edition erlaubt es Ihnen, bei bestimmten Levelstufen Basisattribute zu erhöhen. Dies ist vor allem für Multiklassencharaktere interessant, da Sie nun die Möglichkeit haben, die wichtigsten Hauptattribute noch zu verbessern. Sehen Sie sich dazu un-

bedingt die Regelerklärungen an, die dem Spiel beigelegt sind.

Wieso haben bessere Rüstungen jetzt höhere Zahlenwerte?

Baldur's Gate-Spieler werden zuerst an einen Bug denken, aber für die neue Regelgrundlage wurde das Rüstungsklassensystem komplett überarbeitet. Ab sofort gilt: Je höher der RK-Wert, umso besser der Schutz. Achten Sie auch darauf, dass RK-Boni nicht unbedingt kumulativ wirken. Lesen Sie sich darum genau die Beschreibung eines Rüstungsgegenstandes durch, bevor Sie ihn anlegen.

Wie funktioniert das mit den Fertigkeiten?

Die Fertigkeiten beziehen sich immer auf ein Attribut und erhalten dementsprechende Boni oder Mali aus den zuvor ermittelten Attributswerten. Schauen Sie sich daher in Ruhe die Startpakete an und notieren Sie sich die Fertigkeiten, in denen Sie durch Ihre Attribute Boni erhalten.

Blieben wir beim Beispiel des Zwergen- und Elfen-Kämpfers:

Fertigkeit	Bezogenes Attribut	Zwerg	Elf
Konzentration	KON	3	3
Disziplin	ST	7	7
Heilen	WE	0	-1
Verstecken	GE	2	1
Lauschen	WE	0	-1
Sagenkunde	INT	0	0
Leise bewegen	GE	2	1
Parieren	GE	6	5
Überreden	CH	0	-1
Suchen	INT	0	0
Entdecken	WE	0	-1
Provokieren	CH	0	-1

Unterm Strich schneidet der Elf damit etwas schlechter bei den Fertigkeiten ab. Sie können die Startpakete auch selbst modifizieren. Wenn Ihr Zwerg zum Beispiel besser heilen oder provozieren können soll, verteilen Sie auf diese Fertigkeiten einige Punkte. Als Mensch haben Sie hier einen Vorteil: Menschliche Charaktere können vier zusätzliche Punkte auf der ersten Stufe verteilen. Außerdem bekommen Menschen bei jedem Stufenaufstieg einen zusätzlichen Fertigkeitenspunkt gutgeschrieben.

Zahlenschieberei

Vergleich Mensch, Elf und Zwerg

Eine der klassischen Heldenklassen ist der Kämpfer. Die wichtigsten Attribute dafür sind Stärke und Konstitution. Für diese Klasse schicken wir nun einen Menschen, einen Zwerg und einen Elf ins Rennen.

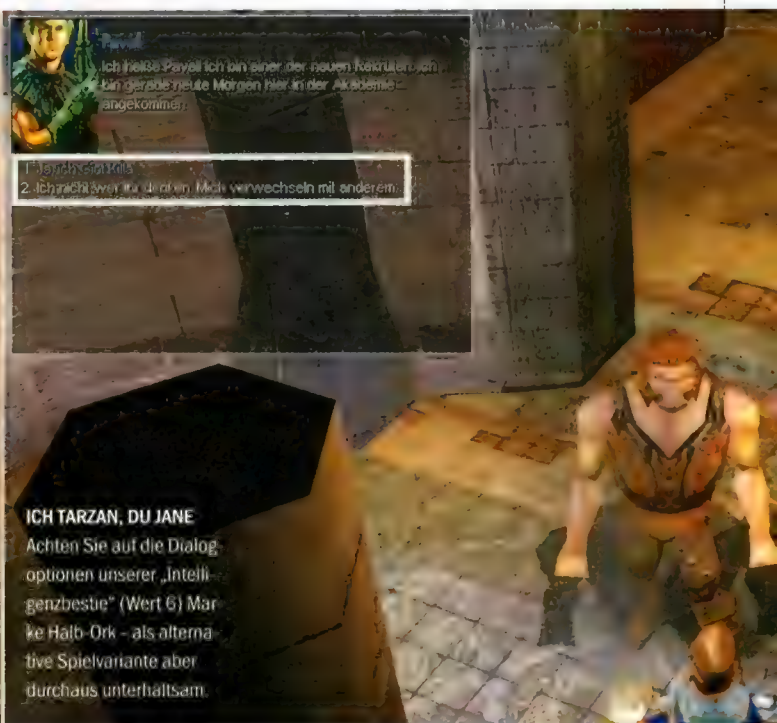
Volk	Attribute	ST	GE	KON	WE	INT	CH
Zwerg	Basis	8	8	10	8	8	6
Mensch	Basis	8	8	8	8	8	8
Elf	Basis	8	10	6	8	8	8

Verteilbare Punkte: 30

Eine vernünftige Verteilung der 30 Punkte für einen Menschen würde folgendermaßen aussehen:

Volk	Attribute	ST	GE	KON	WE	INT	CH
Mensch	Modifiziert	16	14	16	8	10	10
Zwerg	Modifiziert	16	14	16	10	10	10
Elf	Modifiziert	16	12	16	8	10	8

Der Zwerg würde bei dieser Verteilung aufgrund seiner erhöhten Basis-Konstitution zwei Punkte übrig behalten, die er noch verteilen könnte. Der Elf hingegen hätte als Kämpfer ein Problem, da er zu wenig Punkte übrig behalten würde, um Stärke und Konstitution gleichermaßen aufzuwerten. Er müsste Mali bei anderen Attributen in Kauf nehmen, um die gleichen Werte zu erreichen.



KOPFRECHNEN

Machen Sie sich zuerst ein Bild über die Mindestvoraussetzungen für bestimmte Talente. Damit sparen Sie Zeit und Nerven beim Charaktergenerieren.

Worauf muss ich bei den Talenten achten?

Nur wenn Sie die Startpakete bearbeiten, haben Sie die Möglichkeit, selbst Talente auszusuchen. Auch hier haben menschliche Charaktere einen Bonus – sie erhalten ein Talent mehr auf der ersten Stufe. In unserem Beispiel legen wir selbst Hand an das Startpaket und beschenken unserem Zwerg das Talent „Ausweichen“. Unser Elf hätte die Option nicht gehabt, da Ausweichen eine Geschicklichkeit von 13 benötigt.

Kann ich später im Spiel die Klasse wechseln?

Das Regelsystem erlaubt es Ihnen, maximal drei Klassen in sich zu vereinen. Dies ist allerdings nur erfahrenen Spielern zu empfehlen, da Sie beim Erstellen des Charakters noch gründlicher überlegen müssen, wie Sie Attribute, Fertigkeiten und Talente verteilen. In der Regel macht eine Klassenmischung nur dann Sinn, wenn Sie die Attribute gleichmäßiger verteilen. Unser Kampfwerg aus dem Beispiel wäre schlecht beraten, später im Spiel die Klasse Kleriker oder Druide zu wählen. Sein Weisheitswert von 8 ist dafür einfach zu niedrig. Am besten passen Klassen zusammen, die zumindest in einigen Bereichen ähnliche Voraussetzungen benötigen. Ein Waldläufer mit hohem Geschicklichkeitswert kann auch ein pas-

sabler Schurke werden. Beachten Sie auch, dass etliche Talente gewisse Mindestanforderungen an die Attribute stellen. Wenn Sie also später Talente aus verschiedenen Klassen anwenden möchten, müssen Sie sich vorher im Handbuch die Mindestanforderungen ansehen und die Attribute entsprechend festlegen.

Welche Levelstufen können die Charaktere erreichen?

Das Spiel legt die Grenze bei Level 20 fest. Beachten Sie, dass Multiklassen-Charaktere für alle Klassen zusammen höchstens den Wert 20 erreichen können. Sie dürfen maximal drei Klassen kombinieren. Ein 10/10 Waldläufer/Schurke oder 8/7/5 Kämpfer/Magier/Schurke ist zum Beispiel denkbar.

Was muss ich beim Levelaufstieg beachten?

Wenn Sie eine neue Stufe erreichen, bestimmen Sie zuerst die Klasse, in der Sie aufsteigen möchten. Danach wird der Fertigkeitenbildschirm angezeigt. Achten Sie darauf, dass die dort gezeigten Ziffern nicht Ihre aktuellen Werte darstellen, sondern nur die Bonuspunkte, die Sie zuvor verteilt haben. Wenn Sie die aktuellen Werte sehen möchten, müssen Sie noch zusätzlich den Charakterbogen (standardmäßig Taste C) aufrufen und dort die Schaltfläche Fertigkeiten öffnen.

Wieso sind die aktuellen Werte wichtiger?

Wenn Sie sich die Beschreibungen Ihrer Fertigkeiten und Talente durchlesen, werden Sie feststellen, dass oftmals eine Verbesserung mit Erreichen eines bestimmten Wertes einhergeht. Ein Beispiel: Die Klasse Barde besitzt das Talent Bardenlied. In der Beschreibung dazu erkennen Sie, dass eine Verbesserung des Talents von der Höhe Ihrer Fertigkeit Auftreten abhängt. Wenn Sie nun einen Levelaufstieg erreicht haben, müssen Sie darüber Bescheid wissen, wie viele Bonuspunkte Sie ausgeben müssen, um die Verbesserung zu erreichen. Daher müssen Sie sich vor dem Verteilen der gewonnenen Fertigungspunkte unbedingt Ihre aktuellen Werte im Charakterbogen anschauen.

Kann ich Charisma und Intelligenz als Nichtmagier ignorieren?

Auch wenn nicht alle Klassen die beiden Attribute gemäß den Regeln benötigen, sollten Sie bei keiner Klasse den Wert 8 oder 6 (als Halb-Ork) in Kauf nehmen. Probieren Sie es einmal aus – mit diesen Attributswerten werden Sie in Neverwinter Nights nur umherstammeln und Ihnen bleiben viele Dialog-Optionen verwehrt. NPCs zu überreden, können Sie damit gleich ganz vergessen.



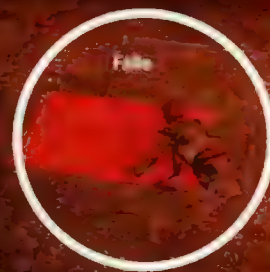
Vor dem Öffnen
speichern

LAGERRÄUMUNG

Die Tabulator-Taste sollten Sie sich einprägen lassen. Sie zeigt Ihnen bequem, welche Kisten und Truhen sich öffnen lassen.

ARBEITSTEILUNG

Wenn Sie einen Schurken dabei haben, läuft auch das Fallenfinden automatisch ab. Sie dürfen dabei nur nicht zu weit vorgehen, sonst entdeckt er das Unheil zu spät.



Plündern nach Herzenslust

Zu Beginn können Sie in Ruhe alle Truhen und Schränke in der Akademie durchsuchen und mitnehmen, was Ihnen gefällt. Niemand wird sich daran stören.

Der PC-Vorteil

Computerspieler haben immer einen entscheidenden Vorteil – die Speicheroption. Hardcore-Spieler werden vermutlich die Nase rümpfen, trotzdem raten wir Ihnen, vor einem Gespräch grundsätzlich abzuspeichern. Je nach Charakterklasse haben Sie unterschiedliche Dialogoptionen. Unser

PC-Games-Held ist zum Beispiel ein Barde/Hexenmeister mit sehr hohem Charismawert und besitzt einen hohen Wert im Auftreten. Damit steht ihm bei vielen Dialogen die Option Überreden oder sogar Flirten zur Verfügung. Wenn der entsprechende Wurf klappt, bekommt die Figur mehr Informationen. Wenn Sie eine Truhe, ein Fass etc. öffnen wollen, sollten Sie auch grundsätzlich speichern. Der Inhalt (abgesehen von wichtigen Quest-Items) wird in der Regel zufällig bestimmt. Sind Sie mit Ihrem Fundstück unzufrieden, laden Sie einfach Ihren Spielstand und ver-

suchen es erneut, vielleicht ist beim zweiten Versuch ein wertvollerer Gegenstand zu finden.

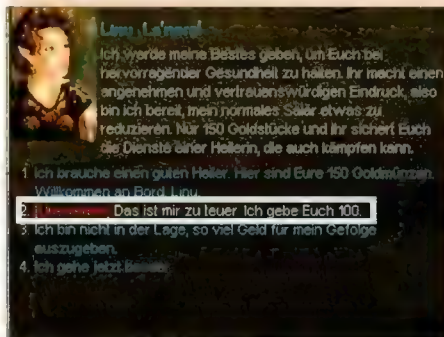
NPCs

Was muss ich über meine Begleiter wissen?

1. Die Steuerung der NPCs ist nicht gerade komfortabel. Vor allem der zugewiesene Abstand macht ständig Probleme. Wenn Sie einen großen Abstand wählen, bleibt die Figur ständig zurück und an Ecken und Kisten hängen (zumindest in der Testversion 1.00). Sie müssen dann mühselig Ihren Kompagnon

Suche Arbeit!

In der ersten Stadt haben Sie eine stattliche Auswahl an käuflichen Mitstreitern. Tomi finden Sie in der Halle der Gerechtigkeit, alle anderen vorgestellten Söldner in der „Heldenklinge“. Je nach Charismawert können Sie die Soldpreise auch runterhandeln.



PREISDUMPING

Charaktere mit gutem Auftreten und hohem Charisma können beim Anheuern von Söldnern jede Menge Gold sparen.

Tomi Untergalgen

Halbling, Chaotisch
neutral, Schurke

ST	10
GE	22
KON	16
INT	12
WE	10
CH	10

Grimmigbeißer

Zwerg, Rechtsch.
böse, Mönch

ST	16
GE	16
KON	20
INT	10
WE	17
CH	4

Boddyknock Glinckle

Gnom, Rechtsch.
neutral, Hexenmeister

ST	10
GE	12
KON	19
INT	12
WE	8
CH	16

Sharwyn

Mensch, Neutral,
Barde

ST	18
GE	15
KON	12
INT	10
WE	10
CH	16

Linu La'neral

Elf, Neutral gut,
Heilerin

ST	16
GE	12
KON	13
INT	10
WE	16
CH	12

Daelan Rottiger

Halb-Ork, Chaotisch
gut, Barbar

ST	19
GE	14
KON	14
INT	10
WE	10
CH	7



TEAMPLAY Dank einer beschworenen Kreatur (Pet) und der Hilfe des NPCs können Sie auch über Gegner der Kategorie „Extrem schwierig“ in den ersten Quests triumphieren.

wieder einsammeln. Bei der Einstellung „Geringer Abstand“ ist der NPC oft im Weg und Sie können nicht richtig agieren. Der beste Kompromiss ist daher die Einstellung „Mittlerer Abstand“.

2. Wenn Ihr Begleiter verletzt ist, heilen Sie nicht sofort drauflos! Warten Sie erst ein wenig, was der NPC macht. In der Regel besitzt er eigene Heiltränke oder -sprüche, um sich selbst zu versorgen. Erst wenn er nichts mehr im Inventar hat, ist er auf Ihre Hilfe und Tränke angewiesen.

3. Da Sie nur jeweils einen Begleiter und eine Kreatur im Team haben dürfen, müssen Sie sich die Auswahl gut überlegen. Wenn Sie beispielsweise einen Dieb spielen, brauchen Sie keinen zweiten Schurken anzuheuern. Wenn Sie bestimmte Quests nicht schaffen, überlegen Sie, ob es vielleicht am falschen Begleiter liegt. Vielleicht sind die Fertigkeiten und Talente einer anderen Klasse für eine bestimmte Aufgabe hilfreicher.

4. Den Sold zahlen Sie nur beim ersten Anheuern. Danach können Sie beliebig Ihre angeworbenen Mitstreiter austauschen. Um dabei die Übersicht nicht zu verlieren, machen Sie sich am besten beschriftete Pins auf die Mini-Karte.

Wie steigen die NPCs auf?

Ihr Begleiter steigt automatisch mit auf, wenn Sie die nächste Stufe erreichen. Sie müssen sich also nicht darum kümmern.

Kampferfahrung

Wie stelle ich fest, ob eine Quest sinnvoll für mich ist?

Gerade zu Beginn kann Ihr Frust in die Höhe schnellen, wenn Sie sich an Quests festbeißen, für die Ihr Charakter einfach noch zu schwach ist. Ein gutes Maß dafür ist die Herausforderungsgröße der Gegner: Halten Sie das Spiel an und klicken Sie rechts auf Ihr Ziel. Wählen Sie Untersuchen aus und achten Sie auf den Eintrag Herausforderungsgröße. Bis zur Größe „Mittelschwer“ werden Sie kaum Probleme haben. Steht dort „Extrem schwierig“, müssen Sie schon viel Geduld mitbringen, eine andere Taktik anwenden oder lieber zu einem späteren Zeitpunkt einen neuen Anlauf starten, wenn Ihr Charakter schon erfahrener ist.

Spieleinstieg

Wo finde ich die ersten Quests?

1. Reden Sie ausführlich mit Aribeth, Sie erfahren, dass Sie Informationen über die Hintergründe des Angriffs auf die Akademie an Fenthick weitergeben sollen.

2. Der erste Kreaturen-Tipp führt Sie zum Halbinselviertel der Stadt. Sprechen Sie Aribeth auch unbedingt auf die Kreaturen an – sie verrät Ihnen, welche Gegenstände benötigt werden.

3. Sprechen Sie mit dem Schurken Tomi. Im Gespräch gibt er Hinweise auf seltsame Vorgänge im Gefängnis im Hafenviertel.

4. Hinter der nordöstlichen Tür in der Starthalle finden Sie Richter Oleff – seien Sie höflich zu ihm. Schaffen Sie es, ihn zu überzeugen, erzählt er von einem Artefakt des Halueth Nie. Wenn Sie seinen Auftrag annehmen, erhalten Sie einen Brief für Briley im Bezirk der Halbinsel. Sie finden ihn im Erdgeschoss eines Hauses an der Ostseite.

Was mache ich im Stadtzentrum?

1. Vor der Halle der Gerechtigkeit treffen Sie auf Bethany, die Sie um Hilfe bittet (Quest).

2. Durchsuchen Sie Gebäude und Türme, die vielen Kisten halten jede Menge Gegenstände für Sie bereit. Halten Sie auch immer nach Kisten und Fässern an den Hauswänden Ausschau.

3. Sprechen Sie beim Großen Baum mit Nyatar, bei ihm können Sie die Zoo-Quest erhalten.

4. Im Mantelturm können Sie in die Gilde aufgenommen werden. Sie müssen dafür die Aufgabe von Eltoora erfüllen.

5. Wenn Sie mit Gilles in der Mondsteinmaske sprechen und schon Oleffs Quest angenommen haben, erhalten Sie hier ein zwielichtiges Angebot. Entscheiden Sie sich gemäß Ihrer Gesinnung.

6. Sprechen Sie im Klingenhandel mit Graxx. Ihm können Sie einen Pass für den Kampfklub Panzerhandschuh abkaufen (eventuell ist Überreden notwendig). STEFAN WEISS

GTA 3 – Profi-Tipps



Aufgrund der großen Nachfrage haben wir uns dazu entschieden, zusätzlich zu der Komplettlösung noch weitere Tipps für Sie zusammenzustellen. Hier erfahren Sie viele neue Geheimnisse und nützliche Tricks.

Tipps zu den Missionen

Wozu dienen die Päckchen?

Bevor Sie sich mit den handlungsrelevanten Aufträgen befassen, sollten Sie zuerst die Päckchen einsammeln und etwas „Öffentlichkeitsarbeit“ leisten (siehe Abschnitt: Tatütata). Für jeweils zehn gefundene Päckchen erhalten Sie eine Waffe in Ihrem Versteck und müssen später nicht vor jedem Auftrag auf Waffensuche gehen. Dadurch verdienen Sie genügend Geld und lernen die Gegend kennen.

Lernen Sie aus Fehlern

Wenn Sie einen Auftrag nicht geschafft haben, starten Sie ihn am besten gleich noch einmal. Nun wissen Sie genau, was Sie machen müssen, und können Ihr Gefährt oder Ihre Ausrüstung nach Ihren Vorlieben wählen. Die Missionen laufen immer gleich ab, so dass Sie wissen, welche Route der Gegner einschlägt oder wohin Sie genau müssen.

Wie halte ich die Gegner auf?

Setzen Sie Fahrzeuge ein, um Straßenblockaden zu errichten. Für den Fall, dass ein Gegner flüchten will, sitzt er in der Falle. Besonders Busse und andere große Fahrzeuge eignen sich für diesen Einsatz.

Fahndungslevel

Nach einigen Missionen haben Sie einen ganzen Haufen Gesetzeshü-

ter im Nacken. Versuchen Sie nicht, diese abzuschütteln, sondern erledigen Sie das Missionsziel. Sobald der Auftrag erfüllt ist, erlischt Ihr Fahndungslevel. Dies funktioniert nicht bei dem Auftrag, bei dem Sie die Bankräuber ins Versteck fahren müssen.

Regeln im Straßenverkehr

Die meisten Missionen sind nicht zeitkritisch. Fahren Sie deshalb nicht wie ein Geisteskranker durch die Gegend. Sie machen sich das Leben nur unnötig schwer, wenn Sie nicht nur Ihre Missionsziele erfüllen müssen, sondern auch noch die Polizei im Genick haben. Wenn Sie eine rote Ampel ignorieren, stört sich kein Polizist daran.

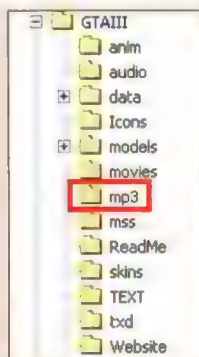
Polizei abwimmeln

1. Wenn die Cops erst einmal Ihre Fahrte aufgenommen haben, lassen sie sich relativ schwer wieder abwimmeln. Beim ersten Fahndungslevel können Sie den Polizisten einfach entgehen. Stellen Sie sich in eine abgelegene Gasse und warten Sie, bis der Stern wieder verschwindet – oder cruisen Sie gemütlich durch die Gegend.
2. Bei höheren Fahndungslevels müssen Sie schon etwas trickreicher vorgehen. Da der Fahndungslevel nicht von allein abnimmt, müssen Sie die Bestechungsgelder einsammeln, die in Form von Polizeimarken in der Stadt verteilt liegen. Es ist

GESPERRT Eine Straßensperre lässt sich am besten mit einem großen Gefährt errichten – in diesem Fall der Bus.

MP3s im Radio

Klingelt es Ihnen auch schon in den Ohren, wenn Sie sich die Radiosender bei GTA 3 anhören oder gehört Hip-Hop nicht zu Ihren Musikrichtungen? Kein Problem. Kopieren Sie einfach Ihre Lieblingslieder im MP3-Format in den Ordner MP3. Sie finden ihn im Installationsverzeichnis von GTA 3. Im Spiel müssen Sie dann nur noch die Sender durchschalten, bis Sie den Sender „MP3-Player“ empfangen. Hier werden die Songs abgespielt, die Sie zuvor ins Verzeichnis kopiert haben.





ZEITLUPE Ob Sie einen Super-Stunt absolviert haben, erkennen Sie daran, dass die Szene in Zeitlupe abläuft. Außerdem haben Sie eine Außenansicht auf Ihr Fahrzeug.

wichtig, dass Sie die Fundorte dieser Marken kennen und sie schnell finden, wenn es brenzlig wird. Fahren oder gehen Sie deshalb zuerst einen Stadtteil ab und prägen Sie sich die Fundorte ein. Auf den Übersichtskarten in PC Games 07/02 haben wir alle Fundorte eingezeichnet.

Der Polizeihubschrauber

Der Polizeihubschrauber ist sehr gefährlich, weil Sie sich vor ihm nur in Sicherheit bringen können, wenn Sie ein Dach oder Ähnliches über sich haben. Mit dem M16 oder dem Raketenwerfer können Sie ihn vom Himmel holen. Denken Sie aber daran, dass nach kurzer Zeit ein weiterer Helikopter auftaucht.

Rampen

Woran erkenne ich einen Super-Stunt?

Zum einen gibt es die Super-Stunt-Rampen. Wenn Sie genügend Geschwindigkeit draufhaben und darüber fahren, schaltet die Kamera in den Cinema-Mode und die Szene läuft in Zeitlupe ab.

Belohnung für gelungene Sprünge

Bei diesen Sprüngen erhalten Sie maximal 25.000 Dollar für einen gelungenen Stunt. Die Höhe der Belohnung hängt davon ab, wie weit und wie hoch Sie gesprungen sind. Außerdem fließt die Anzahl der Drehungen und Überschlüge mit in die Bewertung ein. Am besten eignet sich ein schneller und leichter Sportwagen für diese Aufgabe. Vorsicht: Die Rampen, die sich in der Nähe der beiden Häfen befinden, sind mit Vorsicht zu genießen.

Wenn Sie nicht genügend Schwung haben, landen Sie im Hafenbecken.

Gegner erledigen - Beweise beseitigen

Autobombe

Wenn sich die Gauner hinter Autos verstecken, schießen Sie auf die Fahrzeuge. Durch die Explosion schicken Sie gleich mehrere Kontrahenten ins Nirwana.

Autos kapern und entsorgen

Bei einigen Missionen müssen Sie Fahrzeuge zerstören. Setzen Sie dazu ein Gefährt ein, das größer und stärker ist als Ihr Zielobjekt, und rammen Sie es so lange, bis es in Flammen aufgeht. Wenn das Fahrzeug nur abgestellt ist, schleichen Sie sich heran und kapern den Wagen. Anschließend fahren Sie ihn entweder zur Autopresse oder Sie schieben ihn ins Wasser. Stellen Sie sich dazu hinter den Wagen und rennen Sie dagegen, bis er ins Wasser röllt. Am besten geht dies an Orten, an denen der Wagen nicht über eine Stufe geschoben werden muss.

Auto entsorgen

Gegnerhorden

Große Gegnergruppen sollten Sie nicht ohne fahrbaren Untersatz angreifen. Auch wenn Sie über eine dicke Wumme verfügen, wachsen Ihnen die Probleme nach einiger Zeit über den Kopf. Setzen Sie sich stattdessen in ein robustes Fahrzeug und fahren Sie in die Menge. Achten Sie aber darauf, dass Sie nicht stehen bleiben, da Sie sonst von der Horde aus dem Wagen gezerzt werden.

Drive-by-Shooting

Eine beliebte Art, Gegner auszuschalten, ist das so genannte Drive-by-Shooting. Dafür benötigen Sie eine Uzi und natürlich ein Fahrzeug. Setzen Sie sich in Ihren Wagen und schauen Sie zur Seite. Nach kurzer Zeit zückt Ihr Protagonist die Waffe und hält sie aus dem Fenster. Diese Methode hat den Vorteil, dass Sie für eine gewisse Zeit durch die Karosserie Ihres Wagens vor Angreifern geschützt sind und anschließend schnell flüchten können. Achten Sie aber auf die Waffen der Gegner. Wenn diese über die Modelle AK-47 oder M16 verfügen, geht Ihr Gefährt schnell in Flammen auf.

Tatütata

Taxi

1. Je mehr Passagiere Sie ohne Unterbrechung zu ihrem Ziel fahren, desto mehr Geld erhalten Sie. Passen Sie auf, dass Ihr Taxi nicht allzu viel Schaden erleidet. Ab einem gewissen Beschädigungsgrad steigen keine Fahrgäste mehr in Ihr Taxi. In diesem Fall müssen Sie in eine Pay-'n'-Spray-Lackiererei fahren und das Fahrzeug reparieren lassen. Falls Ihnen der Bonus egal ist, können Sie sich natürlich auch einfach ein neues stehlen.
2. TIPP: Warten Sie nicht, bis der Fahrgast eingestiegen ist, sondern fahren Sie los, sobald er die Tür geöffnet hat. Der Gast steigt dann während der Fahrt ein.

Krankenwagen:

1. Zuerst müssen Sie sich einen Krankenwagen organisieren. Entweder Sie schnappen sich die Karre vor dem Krankenhaus oder Sie sorgen für eine handfeste Auseinandersetzung auf der Straße. Wenn ein Passant zu Boden geht, kommt kurz darauf ein Krankenwagen angebraust. Jetzt müssen Sie nur noch einsteigen und losfahren.
2. Sie können bis zu drei Personen im Krankenwagen befördern. Das hilft ungemein, um alle Patienten rechtzeitig ins Krankenhaus zu schaffen.
3. Fahren Sie lieber etwas zu langsam als zu schnell. Für jeden harten Stoß gegen den Krankenwagen werden Ihnen kostbare Sekunden abgezogen. Außerdem neigt der Krankenwagen in schnellen Kurven dazu, auf die Seite zu stürzen.

Toyz'n the Hood

Setzen Sie sich in den Van und lenken Sie ein ferngesteuertes Auto, das mit Sprengstoff gespickt ist. Die meisten Treffer landen Sie, wenn Sie das Modellauto in der Nähe des Vans positionieren. Warten Sie dort, bis die Gegner auftauchen. So sparen Sie sich das zeitraubende Herumfahren. Wenn Sie zum Beispiel den Auftrag haben, Gang-Autos in die Luft zu jagen, organisieren Sie sich vorher schon die Autos. Parken Sie diese dann ordentlich in der Nähe des Vans und starten Sie anschließend die Mission. Auf diese Weise brauchen Sie nicht lange zu suchen.

Toyz'n the Hood in Portland:

Hinter dem Haus, gegenüber Mistys Appartement

Toyz'n the Hood in Staunton Island:

Hinter dem Werbeplakat im Nordwesten des Casinos

Toyz'n the Hood in Shoreside Vale:

Hinter dem Versteck, neben einer Werbetafel

Feuerwehr:

1. Falls vor der Feuerwehrwache kein Löschzug steht, müssen Sie einfach ein kleines Feuer entzünden. Jagen Sie einen oder mehrere Wagen in die Luft. Kurz darauf erscheint ein Feuerwehrwagen, den Sie kapern können.
2. Der Feuerwehrwagen ist nicht besonders schnell. Deshalb ist es ungemein wichtig, dass Sie einige Abkürzungen kennen. Benutzen Sie auch die Gehwege als Fahrbahn. Hindernisse wie Laternen oder Ampeln sind schnell aus dem Weg geräumt.
3. Das Fahrverhalten des Löschzugs ist sehr behäbig. Denken Sie deshalb daran, dass die Wasserdüse beweglich ist. So können Sie ein brennendes Fahrzeug besser anvisieren und müssen den Zug nicht unter viel Zeitaufwand in Position bringen. Generell sollte die Düse aber immer in Fahrtrichtung zeigen.

Polizei:

1. Bei diesen Missionen sollen Sie Verbrecher jagen und zur Strecke bringen. Für jeden erledigten Ganoven erhalten Sie einige Dollars. Der Polizeiwagen kann während einer solchen Mission wesentlich mehr Schaden einstecken als üblicherweise.
2. Die Bürgerwehr-Missionen sind die einzigen, bei denen Sie das Fahrzeug verlassen dürfen, ohne dass dadurch der Auftrag scheitert. Bleiben Sie aber trotzdem im Wagen sitzen, da er Sie schützt. Nachdem Sie das gegnerische Auto einige Male mit Ihrem Wagen gerammt haben, steigt der Ganove aus. Fahren Sie ihn über den Haufen und jagen Sie den nächsten. Setzen Sie auch die Uzi ein, um

den gegnerischen Wagen im Drive-by-Stil zu zerstören.

3. Schalten Sie bei den Verfolgungsjagden die Sirene des Polizeiwagens ein, damit Ihnen kein anderer Verkehrsteilnehmer in die Quere kommt und Sie aufhält.

Fahrzeuge, Fahrstile & Orientierung

Schnelle Wagen

Den schnellsten Wagen in Portland finden Sie im Autohaus, das sich zwischen 8-Balls Garage und der Tankstelle befindet. Brettern Sie mit einem Wagen durch die Fensterscheibe des Autohauses und steigen Sie einfach in das schicke Cabriolet ein. Sie können aber auch einige Feuerwehr-Missionen absolvieren – nach einiger Zeit müssen Sie nämlich einen Sportwagen der Yakuza löschen.

Fahreigenschaften

Bei allen Fahrzeugen gilt: Je größer ein Wagen, desto langsamer ist er und desto schwerer lässt er sich lenken. Kleine Flitzer sind zwar schnell, neigen aber dazu, leicht auszubrechen. Außerdem lassen sich diese Kisten nur schlecht durch abschüssiges Gelände manövrieren. In Staunton Island finden Sie aber auch Sportwagen, die sich sehr gut fahren lassen – zum Beispiel der Yakuza-Wagen. Von diesem Modell gibt es zwei Ausführungen. Das eine hat einen Heckspoiler und das andere nicht. Die Ausführung mit Spoiler rutscht selbst in schnellen Kurven nur sehr wenig. Wenn Sie sich noch in Portland befinden, ist das Taxi die beste Wahl – ein absoluter Alleskönner und guter Kompromiss in puncto Fahreigenschaften.

Schadensmodell

Fahrzeuge halten je nach Größe eine gewisse Menge Schaden aus. Wenn der Wagen allerdings zu sehr lädiert ist, beginnt er erst zu qualmen, dann zu brennen und fliegt nach kurzer Zeit in die Luft. Verlassen Sie Ihren fahrbaren Untersatz frühzeitig, damit Sie nicht der Explosion zum Opfer fallen. Achtung: Wenn Sie das Gefährt aus der Fahrerperspektive lenken und darüber hinaus einen schnellen Wagen fahren, sehen Sie die Flammen nicht. Das ist besonders ärgerlich, wenn Sie sich mitten in einem Auftrag befinden. Achten Sie bei diesen Fahrzeugen besonders auf den Schadensstatus.

Driften

Um eine Ecke gelangen Sie am besten, wenn Sie die Handbremse einsetzen und driften. Für solche Manöver benötigen Sie aber eine gehörige Portion Fingerspitzengefühl. Schlagen Sie kurz vor der Ecke das Lenkrad ein und ziehen Sie kurz an der Handbremse. Wenn Ihr Fahrzeug ins Schleudern gerät, kontrollieren Sie den Drift durch Einsatz der Fußbremse. Bei Autos, die auch ohne Einsatz der Handbremse schnell ins Schleudern geraten, sollten Sie die Handbremse nicht einsetzen. Schlagen Sie stattdessen das Lenkrad kurz vor der Ecke stark ein und regeln Sie den Drift mit der Fußbremse. Ein Einsatz der Handbremse resultiert meist in einer 180°-Wendung, mit der Sie aber hervorragend Gegner abschütteln können.

Stadtrundfahrt

1. Das Straßennetz der Stadt ist sehr verwirrend und schnell haben Sie sich verfahren. Gerade bei zeitkritischen Missionen ist es wichtig, die



schnellste Route von A nach B zu finden. Geben Sie auf gut ausgebauten Straßen – etwa Highways – ordentlich Gas. Je schneller Sie fahren, desto mehr sehen Sie von der Karte auf Ihrem Radar. Auf Hauptstraßen haben Sie den Vorteil, dass Sie viel Platz zum Manövrieren haben. In kleineren Gassen geraten Sie schnell in einen Stau, den Sie unter Zeitverlust durchbrechen müssen.

2. Sie sparen ordentlich Zeit, wenn Sie nicht nur den Hauptstraßen folgen, sondern auch kleine Abkürzungen durch Gassen und Parkanlagen nehmen. Dafür ist es aber immens wichtig, dass Sie die Stadt aus dem Effeff kennen. Absolvieren Sie zu Beginn eines Stadtteils die Taxi-, Krankenwagen- und Polizeieinsätze. Während dieser Einsätze lernen Sie die Stadt und deren Abkürzungen am besten kennen.

Bonus-Fahrzeuge

Panzer

Wenn Sie den höchsten Fahndungslevel haben, werden Sie nicht nur von der Polizei und den SWAT-Einheiten verfolgt, sondern haben auch noch die Armee am Hacken. Diese rückt mit Transportern und Panzern an. Mit sehr viel Glück können Sie den Panzer klauen. Falls Sie es allerdings nicht schaffen und auch keinen Cheat einsetzen wollen, müssen Sie sämtliche handlungsrelevanten Aufträge erfüllen. Anschließend steht in Staunton Island ein Panzer bei Phils Armeestützpunkt.

Buggy

Der BF-Injection-Buggy steht Ihnen nach der Mission „Sayonara Salvatore“ zur Verfügung. Sie müssen nur zu Mistys Appartement fahren. Der Buggy steht dort vor der Tür. Mistys Appartement finden Sie in Portland im Park, in dem Sie per Telefon die Aufträge von El Burro entgegennehmen.

Fahrzeuge sammeln

1. Im Laufe des Spiels erhalten Sie eine Nachricht über den Pager, dass Sie in Portland Autos in eine Garage im Hafengebiet bringen sollen. Neben dem Tor hängt eine Liste der gewünschten Fahrzeuge. Die meisten sind relativ einfach zu finden. Welche Autos auf den Straßen fahren, ist davon abhängig, welchen Wagen Sie gerade fahren. Wenn Sie zum Beispiel einen Bus fahren, sind die Straßen plötzlich voll davon,

4x4-Rennen

Um dieses Rennen zu starten, müssen Sie in einen Geländewagen einsteigen. In jedem Stadtteil befindet sich jeweils einer. Ihre Aufgabe ist es dabei, die wahllos in der Gegend platzierten Tore in einer bestimmten Zeit abzufahren. Für jedes durchfahrene Tor erhalten Sie einen Zeitbonus. TIPP: Die Zeit läuft erst dann ab, wenn Sie das erste Tor passiert haben. Nutzen Sie das, indem Sie sich zuerst die Positionen aller Tore einprägen und dann die beste Route austüfteln. Wenn Sie das gemacht haben, können Sie den Hindernisparcours beginnen.

4x4-Rennen in Portland:

vor dem Supa-Save-Supermarkt, im Hafengebiet

4x4-Rennen in Staunton Island:

neben der Hütte im Stadtpark, bei den Basketballplätzen

4x4-Rennen in Shoreside Vale:

Im Osten ist ein kleiner Park am Ufer, auf dem Parkplatz steht der Geländewagen.

obwohl Ihnen vorher keiner über den Weg gefahren ist. Probieren Sie die verschiedenen Modelle aus, um alle Automarken aufzuspüren.

2. Erst wenn Sie alle drei Stadtteile befahren können, haben Sie Zugang zu allen Modellen. Ein Fahrzeug werden Sie außer in einer Mission nie antreffen – den Mr.-Whooppe-Eiswagen. Starten Sie dazu die Feuerwehrmission und löschen Sie einige Brände. Bei einem Einsatz müssen Sie den besagten Eiswagen löschen.

Rüstung & Waffen

Der Raketenwerfer

Viele der Waffen finden Sie an versteckten Orten in den drei Stadtteilen, wobei Sie im ersten Stadtteil nur die kleineren und im dritten die schweren Waffen finden. Den Raketenwerfer können Sie nur im zweiten Stadtteil im Armeshop kaufen. Wenn Sie jedoch alle 100 Päckchen finden, erscheint ein Raketenwerfer in Ihren Verstecken.

Kugelsichere Weste und Schrotflinte

Besorgen Sie sich vor jeder Mission eine kugelsichere Weste. Diese kann einige Treffer vertragen. Wenn Sie noch keine Waffe besitzen, sollten Sie einen Polizeiwagen stehlen. Sobald Sie in das Fahrzeug einsteigen, schnappt sich Ihr Held die Schrotflinte, die zur Standardausrüstung amerikanischer Streifenwagen gehört.

Easteregg

1. Werfen Sie einen Blick auf die Plakate in der U-Bahn oder die Zeitungen, die auf der Straße liegen. Dort werden einige Filme auf die Schippe genommen.

2. Wenn Sie mit dem Scharfschützengewehr auf den Mond schießen, wird dieser riesengroß. Feuern Sie erneut, wird er wieder klein.

3. Schnappen Sie sich in Staunton Island einen Wagen der Yardie-Gang. Sie erkennen die Autos an der weinroten Lackierung, dem weißen Dach und den Tigerplüsch-Bezügen. Sobald Sie in dem Wagen sitzen, drücken Sie eine Richtungstaste und die Taste für die Spezialmissionen. Der Wagen beginnt daraufhin, auf den Achsen zu springen. Die Yardies haben ihr Revier in der Nähe des Parkhauses in Staunton Island.

4. Richten Sie den Wasserstrahl des Feuerwehrgagens in eine Menschenmenge, um der Bevölkerung ein wenig Badespaß zu bieten.

5. Lassen Sie sich auf einen Faustkampf ein, nachdem Sie eine Adrenalin-Pille geschluckt haben. Bei dieser Idee hat anscheinend **Matrix** als Vorbild gedient.

Tricks & Mogeleyen

Der Streifenwagen-Trick

Wenn Sie in einem Streifenwagen sitzen, verfolgt werden und der Wagen stark beschädigt ist, sollten Sie eine Bürgerwehr-Mission starten. Sobald diese beginnt, kann der Wagen mehr Schaden einstecken als normal.

Der Krankenwagen-Trick

Steigen Sie in einen Krankenwagen ein, sobald Ihr Gesundheitszustand kritisch ist. Wenn Sie im Krankenwagen sitzen, erhalten Sie 20 Prozent Lebensenergie. Das funktioniert aber nur, wenn Sie zum ersten Mal einsteigen. Beim nächsten Krankenwagen erhalten Sie erneut einen Bonus.

LARS THEUNE

Port Royale

Veteranen fühlen sich beim ersten Anblick von Port Royale zu Recht an das nunmehr 15 Jahre alte Pirates erinnert. Egal, ob Sie nun den klassischen Vorgänger kennen oder nicht – mit unseren Tipps legen Sie einen guten Karrierestart in der Karibik der Kolonialzeit hin.

Spielstart

Tutorial und Handbuch

Bevor Sie Ihre Abenteuerkarriere beginnen, sollten Sie unbedingt das Handbuch lesen und das ausführliche Tutorial spielen. Alle wichtigen Punkte zur Steuerung und Handhabung werden hier gut erklärt.

Epoche und Nation

Zum Spielstart empfehlen wir das Jahr 1570, die Heimatnation England und die Stadt Charles Towne. Da die englischen Städte sehr dicht beieinander liegen, können Sie sich schnell ein schönes Sümmchen durch den Handel erwirtschaften. Obendrein werden die beiden Gouverneurs-Städte regelmäßig von Transportkonvois aus England angefahren. Spanien beispielsweise hat mehr Gouverneurs-Städte. Transportkonvois sind dann zwar viel größer, bringen und holen mehr Waren, jedoch werden sie dafür auch unregelmäßiger angefahren. Natürlich sollten Sie in späteren Spielen auch einmal andere Nationen und Epochen ausprobieren.

Eigenschaft und Spezialisierung

Diese beiden Werte hängen maßgeblich von Ihrer Spielweise ab. Wenn Sie als Händler zu Ruhm, Geld und Macht kommen wollen, wählen Sie „geschäftstüchtig“ und „Handel“. Sollten Sie Ihr Glück in der Seeschlacht suchen, nehmen Sie „Zielgenauigkeit“ und „Freibeuter“. Als Händler tun Sie sich zunächst leichter.

Startkapital

Als Händler wählen Sie hier „Gold“. Da Sie zu Beginn eh nicht so viele Waren transportieren, tut es das kleine Schiff. Freibeuter hingegen sollten „Schiff“ nehmen – die Brigg ist als Kampfschiff sehr gut geeignet. Bedenken Sie: Im

Anfangsrank (Gehilfe) werden Sie nicht von Piraten attackiert – es ist daher auch nicht nötig, als Händler zu Beginn das Schiff zu bewaffnen.

Der Händler

Handelssystem

Sie haben es in Port Royale mit einem komplett dynamischen Handelssystem zu tun. Das heißt: Der Preis ist stets von Angebot und Nachfrage abhängig und variiert ständig. Es macht daher keinerlei Sinn, kreuz und quer durch die Karibik zu schippen und wie ein Wilder Preislisten zu schreiben. Auf der dem Spiel beiliegenden Karte sehen Sie, wo welche Waren effizient produziert werden. Da eine große Stückzahl stets den Preis drückt, werden Sie Produkte dort preiswert einkaufen, wo sie auch hergestellt werden.

Importwaren

Luxusgüter (Eisenwaren, Kleidung, Keramik und Wein) werden in der Karibik nicht produziert, sondern aus Europa importiert. Diese Waren finden Sie daher in größeren Stückzahlen in den Gouverneurs-Städten.

Kolonialwaren

Diese Waren werden in Gouverneurs-Städten zum Abtransport nach Europa gebraucht. Entsprechend sind die Preise für Kolonialwaren hier um 20 % höher im Ein- und Verkauf. Außerdem ist das Angebot an Waffen und Munition in diesen Städten besonders hoch.

Ansehens-Malus

Wer in einer Stadt nicht besonders gemocht wird, bekommt auch keine guten Preise. Die Missgunst der örtlichen Händler schlägt mit bis zu zehn Prozent nachteilig abweichenden Preisen zu Buche. Lassen Sie sich davon nicht abschrecken – wenn Sie stetig mit diesen Städten handeln, wächst Ihr Ansehen.

Darf's etwas mehr sein?

Seien Sie besonders zu Beginn vorsichtig mit den Mengen, die Sie einkaufen. Die wenigsten Städte haben wirklich große Warenbestände – daher ist der Einfluss jeder gekauften Ware auf den Preis

entsprechend hoch. Schnell passiert es, dass ein günstiger Preis zu Wucher wird. Kaufen Sie daher lieber mehrere Waren in kleineren Mengen ein.

Was soll ich handeln?

Zu Spielbeginn sollte man erst mal Luxuswaren von der Anfangsstadt in die umliegenden Städte transportieren und dort verkaufen (keine Gouverneurs-Städte anfahren!). Unterwegs lädt man Kolonialwaren ein und verkauft diese wieder in der Gouverneurs-Stadt. Auf diese Weise erhöht man schnell das Anfangskapital.

Siedler mitnehmen

Wenn Sie den Bauch Ihres Schiffes mangels Angebot an günstiger Handelsware nicht gefüllt kriegen, nehmen Sie ein paar Siedler mit. Wenn Sie Städte mit Siedlermangel anfahren, können Sie die Passagiere gewinnbringend entladen. Sollten Sie den Platz im Schiff dringend brauchen, laden Sie die Siedler

Waren

Die Normalpreise für die jeweiligen Waren dienen als Anhaltspunkt für junge Händler. Die Preise können sehr stark variieren und hängen unter anderem auch vom Ansehen ab. Wundern Sie sich also nicht, wenn zu Spielbeginn die Preise in fremden Städten weitaus höher sind.

Ware	Normalpreis
Getreide	80
Fisch	200
Fleisch	260
Kartoffeln	200
Rum	373
Tuch	300
Salz	240
Ziegel	140
Holz	40
Hanf	400
Tabak	800
Farbstoffe	200
Kakao	400
Zucker	133
Baumwolle	100
Wein	500
Eisenwaren	300
Keramik	200
Kleidung	400

auch ohne Profit aus. Siedler haben den großen Vorteil, dass man mit ihnen keinen Verlust machen kann.

Auf Bedarf reagieren

Da Sie nur kurze Strecken zurücklegen müssen, können Sie gut auf die Bedarfssymbole der einzelnen Städte reagieren und mit diesen Waren hohe Gewinne erzielen. Wenn Sie nur über die Seekarte handeln, haben Sie einen weiteren Vorteil: Sie sparen Zeit und können die Bedarfssymbole sehen, während Sie Ihre Geschäfte tätigen.

Ereignisse nutzen

Bei bestimmten Ereignissen in den Städten wird die Nachfrage nach Waren verdoppelt. Zwar werden nicht mehr Waren als sonst verbraucht, doch die Bürger wollen ganz sicher sein, dass von den jeweiligen Waren genug Vorräte vorhanden sind. Daher werden deutlich bessere Preise bezahlt.

Ereignis	Waren
Goldfund	Bedarfs- und Importwaren
Hungersnot	Nahrungsmittel
Seuche	Nahrungsmittel und Bedarfswaren

Der Preis für meine Luxuswaren ist zu niedrig!

Wenn Sie beispielsweise 30 Fass Wein geladen haben, dürfen Sie nicht erwarten, die gesamte Menge zu einem guten Preis absetzen zu können. Verkaufen Sie einige Fass gewinnbringend und fahren Sie dann mit der Ladung in die nächste Stadt. Sollten Sie auf Ihrer Tour in einer Stadt kommen, in der diese Ware unter dem Durchschnittspreis Ihrer Ladung angeboten wird, kaufen Sie nach!

Keine „roten“ Waren kaufen

Knappe Waren werden in rot dargestellt. Da das Gut knapp ist, ist der Preis hoch. Kaufen Sie solche Waren nicht! Sie zahlen zu viel und es schadet Ihrem Ansehen. Andererseits zahlt die Stadt hohe Preise, wenn Sie der Stadt diese Waren verkaufen. Oft passiert es, dass in einer Gouverneurs-Stadt die Luxuswaren knapp werden. In diesem Fall sollten Sie auf die nächste Lieferung aus Europa warten oder auf eine andere Stadt ausweichen.

Handelsbeispiel

England - 1570, Charles Towne

Luxuswaren in Charles Towne einladen und die Städte Cat Island und Nassau anfahren. Sollten nicht genügend Importwaren vorhanden sein, laden Sie Siedler und Nahrung. Beides werden Sie in den kleineren Städten gut los. Die Luxuswaren verschachern Sie auf den Kolonialinseln und kaufen Kolonialwaren ein, um diese wiederum in der Gouverneurs-Stadt Charles Towne zu veräußern. Sobald Sie sich an die Preise gewöhnt haben, sollten Sie die Route auf Eleuthera, Andross, Grand Bahama und Turk Islands ausdehnen. Vorsicht: Aufgrund des schlechten Ansehens sind die Preise in den anfangs noch unbekannten Städten ausgesprochen schlecht!

Das zweite Schiff

Wenn Sie mit dem Handel ordentlich verdient haben und ca. 50.000 Goldstücke besitzen, kaufen Sie sich ein zweites Schiff. Zugunsten der Ladekapazität sollten Sie eine Brigg oder Barke kaufen. Handeln Sie von nun an in einem Zweier-Konvoi.

Nebenbei Rohstoffe kaufen

Ihr nächster Schritt wird die Errichtung eines Produktionsbetriebes sein. Kaufen Sie auf Ihren Handelstouren schon einmal preiswerte Ziegel, Holz und Eisenwaren ein. Diese können Sie in Ihrer Heimat zwischenlagern (Lagerhaus: 30 H, 30 Z, 10 E).

Konzession kaufen

Um überhaupt auf einer anderen Insel bauen zu dürfen, brauchen Sie die entsprechende Konzession. Erwerben Sie diese, wenn Sie genug Geld übrig haben (ca. 60.000 Gold). Je länger Sie warten, desto teurer wird die Genehmigung.

Lager und Betrieb bauen

Zunächst müssen Sie ein Lager bauen – die Rohstoffe dafür sollten Sie geladen haben (so umgehen Sie teure Preise in der Stadt). Als Erstes sollten Sie die Finger von Betrieben lassen, die Rohstoffe benötigen. Wir empfehlen einen Betrieb, der Kolonialwaren herstellt (zum Beispiel den besonders lukrativen Kakao). Den Betrieb errichten Sie idealerweise auch mit preiswert eingekauften Rohstoffen. Durch den Bau steigt Ihr Ansehen. Errichten Sie zunächst maximal drei Betriebe gleichen Typs.

Aufstieg und Piraten

Sobald Sie zum Leichtmatrosen aufsteigen, gelten Sie als Freiwild für die Kaperfahrer. Natürlich sind die Piraten besonders auf wertvolle Waren aus. Bei den ersten Übergriffen können Sie in den meisten Fällen fliehen – später werden die Piraten jedoch zur wahren Pest und Sie kommen um eine Bewaffnung Ihrer Schiffe nicht herum.

Der Freibeuter

Wahl der Gegner

Seien Sie vorsichtig, mit wem Sie sich anlegen. Durch Seegefechte gewinnen Sie zwar jede Menge Erfahrung – Freunde machen Sie sich aber nur, wenn Sie Piraten den Garaus machen. Jagen Sie am besten zuerst Piraten.

Angriff auf Handelsschiffe

Man munkelt, dass schon so mancher Seemann beim Anblick schwer beladener Schiffe zum Piraten wurde. Bedenken Sie jedoch stets: Wenn Sie Schiffe einer Nation angreifen, ohne einen entsprechen-

Aufstieg

Der Aufstieg ist an den Rang gekoppelt. Anfangs ist man nur Gehilfe und erhält am meisten Erfahrung durch den Bau von Gebäuden und den Kauf von Schiffen. Später wird die Erfahrung durch das Versenken oder Entern von Schiffen wichtiger, da die Erfahrung, die man durch den Kauf von Schiffen und den Bau von Gebäuden erhält, begrenzt ist (maximal ca. 25). Bei Schiffen hängt die Erfahrung, die man bekommt, übrigens von der Schiffsgröße ab! Durch das Erfüllen von Aufträgen erhält man immer Erfahrung. Wie viel, hängt allerdings von der Schwierigkeit der Mission ab. Außerdem gilt: Je höher der Rang, desto mehr Erfahrung bekommt man! Um von einem Rang zum nächsten aufzusteigen, wird immer mehr Erfahrung benötigt! Für das Entdecken der ersten zehn Städte erhält man ebenfalls Erfahrung. Das Vernichten berühmter Piraten bringt immer einen ordentlichen Erfahrungsschub! Je bösartiger der Pirat, desto mehr Punkte bekommt man. Zusätzlich erhält man Punkte für jedes versenkte oder geenterte Schiff!

den Kaperbrief zu besitzen, gewinnen Sie nicht einmal Ansehen bei den Feinden des angegriffenen Schiffes. Piraterie sorgt schnell dafür, dass Sie überall in der Karibik gefürchtet und gehasst werden. Es kann sogar so weit kommen, dass man Sie in keinen Hafen mehr einlaufen lässt.

Angriff mit Kaperbrief

Kaperbriefe sind verdammt teuer und nur dann sinnvoll, wenn der Kriegszustand lange währt. Wenn Sie im Dienste einer Nation feindliche Schiffe versenken wollen, sollten Sie möglichst schnell nach Kriegsausbruch den Brief kaufen. Kaum etwas ist ärgerlicher, als 20.000 Goldstücke lockerzumachen und beim Auslaufen die Nachricht zu bekommen, dass soeben Frieden geschlossen wurde und der Brief keine Dukate mehr wert ist. Wenn Sie erfolgreich mit einem Kaperbrief gegnerische Schiffe versenken, steigt Ihr Ansehen bei der Nation, die den Brief ausgestellt hat, enorm. Natürlich ist die angegriffene Nation keinesfalls erbaut über Ihre Kriegshandlungen. Ein weiterer Nachteil: Wenn wieder Frieden ist, verstehen sich die Nationen blendend – Sie jedoch haben weiterhin einen schlechten Ruf bei der Nation, die Sie angegriffen haben.

Piratenjäger-Karriere

Sie haben mit der hohen Kaufmannskunst nichts am Hut? Sie wollen lieber als wackerer Held der Meere Ihr Dasein fristen? Wenn Sie einigermassen fit im Seekampf sind, brauchen Sie nicht zu handeln. Sie verdienen Ihr Geld mit erbeuteten Schiffen und Kanonen.

Der Start

Wählen Sie die eingangs erwähnten Einstellungen für den Freibeuter (siehe: Spielstart). Da die verbleibenden 12.000 Gold nicht ausreichen, besuchen Sie zunächst den Schatzmeister. Nehmen Sie so viel Kredit auf, dass Sie Ihre Brigg mit 12 Kanonen, ausreichend Munition und einer bewaffneten Entermannschaft von 40 bis 50 Mann ausrüsten können.

Patrouille

Verlassen Sie Ihren Hafen und halten Sie nach Piraten Ausschau. Wenn Sie einen Freibeuter ent-

Moral

Die Besatzung eines Konvois hat eine Moral zwischen 0 und 5, die Einfluss auf das Kampfverhalten hat. Bei einer zu niedrigen Moral verweigert die Mannschaft außerdem das Ablegen.

Ereignis	Auswirkung auf die Moral
Pro 30 Tage auf See (bzw. mit Unterbrechungen von weniger als einem kompletten Tag)	-1
Entlassung je 10 %	-1
Verluste bei Seeschlacht je Schadensstufe (80 %, 60 %, 40 %, 20 %)	-1
Pro Tag Landurlaub (ein kompletter Tag im Hafen)	+1
Gewonnene Seeschlacht	+1

Moral	Auswirkung
4...5, sehr hoch	Ladezeit der Schiffswaffen -10 %, Handwaffen +4 %
3...4, hoch	Ladezeit der Schiffswaffen -5 %, Handwaffen +2 %
2...3, normal	Ladezeit der Schiffswaffen +/-0, Handwaffen +/-0
1...2, schlecht	Ladezeit der Schiffswaffen +5 %, Handwaffen -2 %
0...1, sehr schlecht	Ladezeit der Schiffswaffen +10 %, Handwaffen -4 %

deckt haben, müssen Sie ihn abfangen, um die Seeschlacht zu beginnen. Kommt Ihnen der Pirat entgegen, ist es kein Problem. Fährt er aber in eine andere Richtung, sollten Sie nicht direkt auf das Piratenschiff klicken, sondern einen Abfangkurs fahren. Sonst gurken Sie mitunter tagelang hinter Ihrem Opfer her.

Der Kampf

Da Sie Ihr Geld mit den erbeuteten Schiffen und Kanonen verdienen, ist es nicht in Ihrem Sinn, den Gegner zu vernichten. Es ist stets Ihr Ziel, den Gegner erst manövrierunfähig zu schießen und dann die feindliche Mannschaft ausreichend zu dezimieren, um entern zu können. Beharken Sie also zunächst den Feind mit Kettengeschossen. Schäden an den Segeln und der Takelage werden von der Crew repariert und mindern den Wert des Schiffes nicht besonders. Wenn Sie einen klaren Beweglichkeitsvorteil haben, müssen Sie mit Streugeschossen die gegnerische Mannschaft ausschalten. Sobald Sie 30 bis 50 Prozent mehr enterbete Matrosen an Bord haben, gehen Sie auf Tuchfühlung. Versuchen Sie immer von hinten und mit dem Wind an den Gegner zu fahren. Idealerweise ist der Feind schon so geschwächt, dass Sie nur einen Anlauf brauchen, um zu entern.

Die Beute

Mit einer guten Portion seemännischen Könnens können Sie fast in-

takte Schiffe kapern, ohne Ihr eigenes Schiff dabei übermäßig zu beschädigen. Machen Sie sich auf den Rückweg zum Heimathafen, um das erbeutete Schiff zu verkaufen. Überschüssige Kanonen sollten Sie zunächst einlagern und dann in kleinen Stückmengen verkaufen – so erzielen Sie einen besseren Preis. Wenn Sie den Kampf gegen ein besseres Schiff gewonnen haben, sollten Sie natürlich Ihr altes Schiff verkaufen und das erbeutete reparieren.

Rang und Ansehen

Sie merken schnell: Ihr Ansehen und Rang steigt immens, wenn Sie Piraten besiegen. Sollten Sie nebenbei noch berüchtigte Piraten erledigen, lohnt sich immer ein Besuch beim Gouverneur. Schließlich gibt es für besonders gefürchtete Freibeuter eine Belohnung.

Die Seeschlacht

Egal ob als Händler, Freibeuter oder Piratenjäger – um Seeschlachten kommen Sie nicht herum. Mit etwas Übung und Geschick verlieren aber selbst die grimmigsten Piraten ihren Schrecken.

Wendigkeit und Geschwindigkeit

Ein schnelles, wendiges Schiff kann es mit so ziemlich jedem Gegner aufnehmen. Die Kunst an den Seeschlachten besteht darin, dem Gegner viel Schaden zuzufügen, ohne dabei selbst getroffen zu werden. Wenn Sie nicht von Haus aus ein

flinkeres Schiff haben, hilft nur der gezielte Einsatz von Kettenkugeln auf die gegnerische Takelage.

Windrichtung

Bevor Sie den Kampf starten, werfen Sie einen Blick auf die Flaggen der Schiffe – hier lässt sich die Windrichtung ablesen. Die verschiedenen Schiffe verhalten sich unterschiedlich im Wind. Eine Brigg zum Beispiel kann exzellent gegen und quer zum Wind fahren, während eine Barke im Gegenwind fast stillsteht.

Parallel vor dem Wind

Die bestmögliche Schussposition auf einen Gegner haben Sie, wenn Sie mit dem Wind vor ihm in einem gleich schnellen oder schnelleren Schiff fahren. Der versetzte Parallelkurs sorgt dafür, dass Ihre Schüsse alle sitzen und der Gegner überhaupt nicht feuern kann. Um seinerseits eine Salve anbringen zu können, müsste er zu einer Seite wenden. Diese Bewegung geht „aus dem Wind heraus“, ist also langsam. Sie können daher auf die Kursänderung reagieren und Ihre überlegene Position bewahren.

Drehgeschwindigkeit

Die Windrichtung und die Richtung eines Kurswechsels sind entscheidend bei Seeschlachten. Beispiel: Ein Schiff fährt quer zum Wind (der Wind bläst von der Seite) und will drehen. Dreht das Schiff in den Wind (Wind von vorne), ist die Drehgeschwindigkeit langsam und das Schiff selber wird

auch sehr langsam. Dreht man hingegen mit dem Wind, ist die Kurve schnell genommen und das Schiff beschleunigt obendrein.

Die Munition

Denken Sie immer daran, die Munitionsvorräte auf Ihren Schiffen aufzustocken. Besonders bei automatischen Handelsrouten gerät der Vorrat an Kanonenkugeln schnell in Vergessenheit. Das kann bei einem Piratenangriff dann äußerst unangenehme Folgen haben.

Munitionstypen

Die benötigte Munition hängt stets davon ab, was Ihr Ziel im Seekampf ist. Ein Piratenjäger mit Entermannschaft greift nur im Notfall auf Massivkugeln zurück – schließlich will er seine Beute ja nicht unnötig demolieren. Ein Handelskonvoi, der sich vor Piraten zu schützen sucht, kann auf Streu- und Kettenkugeln verzichten.

Schutz vor Piraten

Bei Handelskonvois ist der Schutz vor Piraten nicht ganz einfach. Einerseits gilt es, so viele kostbare Waren wie möglich zu transportieren – Kanonen kosten schließlich Lagerplatz. Andererseits möchte man ja auch gerne am Ziel ankommen, um den Profit einzustreichen. Ab zwei Schiffen im Konvoi sollte wenigstens ein wendiges und gut bewaffnetes Schiff dabei sein (zum Beispiel eine Brigg mit 16 Kanonen). Auf Entermannschaften sollte unbedingt verzichtet werden – die

Matrosen kosten nur unnötig Geld. Dieses eine Schiff muss natürlich mehr Besatzung (für die Kanonen) und alle Kanonen erhalten.

Verteidigung des Konvois

Wird Ihr Konvoi (zwei oder mehr Schiffe) von einem einzelnen Piraten angegriffen, befehlen Sie den unbewaffneten Schiffen sofort, zu fliehen. Das Wichtigste ist, dass der Pirat Ihren Schiffen nicht zu nahe kommt – einen Enterkampf überleben Sie nicht. Mit dem Geleitschiff müssen Sie versuchen, den Piraten zu bremsen.

Angriff auf mehrere Schiffe

Einer gegen zwei geht nicht? Und wie das geht. Gute Seefahrer nehmen es durchaus auch mit drei gegnerischen Schiffen auf. Bei einem solchen Angriff ist es lebenswichtig, schnell den Bewegungsvorteil zu erreichen. Schalten Sie gezielt einen Gegner nach dem anderen mit Kettenkugeln aus. Vorsicht: Lassen Sie sich nicht ausmanövrieren und in die Zange nehmen – Beschuss von zwei Seiten übersteht kaum ein Schiff. Sobald die Gegner nur noch herumdümpeln, ist die Schlacht so gut wie gewonnen. Sollten Sie die Feinde entern wollen, müssen Sie vorher dafür sorgen, dass der gegnerische Verband weit auseinander gezogen ist. Sie riskieren sonst eine Breitseite während des Enterkampfes.

FLORIAN WEIDHASE

WIR MÖCHTEN UNS BEI SPIELDESIGNER DANIEL DUMONT VON ASCARON FÜR SEINE UNERMÜDLICHE HILFE BEI DIESEM ARTIKEL BEDANKEN.

EINER GEGEN

VIER Mit unserer Barke nehmen wir es mit vier Gegnern gleichzeitig auf. Gezielte Schüsse in die Takelage setzen einen Feind nach dem anderen außer Gefecht.



Games DIE PC-SPIELE-SAMMLUNG Classics

PC-CD-ROM
VOLLVERSION

bekannt aus der Werbung

Games

PC ACTION

02/2002

NUR €
9,99

PC CD-ROM RACING



DAS TOP-PC-SPIEL DES MONATS

AUS DER REIHE **Games Classics**

DAS ORIGINAL-SPIEL

PC-CD-ROM

VOLLVERSION

Voll Version. Voll günstig.

Jetzt für € 9,99 jeden Monat neu am Kiosk.



Die Zukunft der 3D-Spiele

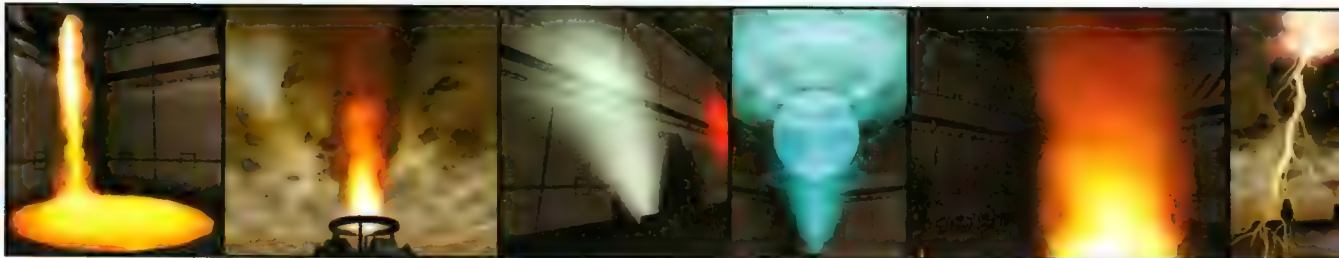
The Y-Project

**Wie schnell wird
die GeForce5? Was
erwartet uns bei
Unreal 2? Welche
Neuigkeiten gibt es
über DirectX 9?
Wir haben die
Antworten!**

Nvidias neuer Grafikchip heißt vermutlich GeForce5 und erscheint noch in diesem Herbst. Was er alles kann? Nvidia hebt mit ihm die maximale Farbtiefe in 3D-Spielen an, möglicherweise auch über die 40 Bit des Parhelia-512 von Matrox. Vielleicht erwarten uns ja die von John Carmack geforderten 64 Bit? John Carmack ist Chefprogrammierer bei id Software (Doom 3) und beeinflusst als Mitglied der technischen Beratergruppe von Nvidia indirekt neue Grafikchip-Techniken. Durch die gesteigerte Farbtiefe kann man wesentlich realistischere Texturen verwenden und noch beeindruckendere Partikeleffekte wie Rauch und Explosionen erzeugen. Davon abgesehen soll der GeForce5 (Codename: NV30) einen 256 Bit breiten Datenbus zum Grafikspeicher verwenden. Durch eine höhere Speicherbandbreite (bisher: 128 Bit) steigt auch die mögliche 3D-Leistung. Der Chip verspricht durch einen verbesserten Fertigungsprozess höhere Taktfrequenzen

und ebenfalls mehr 3D-Performance. Darüber hinaus soll er AGP-8x und die FireWire-Schnittstelle unterstützen. Die Hardware-T&L-Berechnungen übernimmt angeblich ein zusätzlicher Mini-Prozessor. Die Massenherstellung des Chips wird laut unseren Informationen im September anlaufen, so dass erste Grafikkarten mit dem Chip im Oktober/November im Handel sein dürften. Gerüchten zufolge erscheinen NV30-Grafikkarten in verschiedenen Versionen, die sich hinsichtlich der Leistung, des Speichertaktes und ihres Preises unterscheiden. Das Top-Modell wird die magische Preisgrenze von 500 Euro vermut-

EFFEKTIVOLL
Von Blitzen bis
zu Lavaflüssen:
die Unreal-Engine
ist ein Fest für
die Augen.



lich durchbrechen und unserer Schätzung nach rund doppelt so schnell sein wie eine GeForce4 Ti-4600.

Momentan arbeiten auch die Kanadier von Ati fleißig an einem neuen Grafikchip. Anzunehmen ist, dass der Chip mit dem Codenamen R300 sowohl AGP-8X als auch DirectX 9 unterstützt. Über die Performance, den Preis und die Verfügbarkeit der neuen Grafikkarten konnte uns Ati noch keine Informationen geben. Wir sind aber zuversichtlich, Ihnen im nächsten Monat Details zu Atis Neuling präsentieren zu können.

Matrox bereitet sich ebenfalls auf den Spätsommer-Showdown vor und hat konkrete Informationen zu den Parhelia-512-Grafikkarten veröffentlicht. Die ersten Karten verwenden 128 MByte DDR-Speicher und werden im Laufe des Monats für 549 Euro verkauft. Versionen mit 64 und 256 MByte Grafikspeicher sollen folgen. Die Platinen sind mit zwei DVI-Ausgängen bestückt, über die Sie per Adapterkabel mehrere Monitore und einen Fernseher anschließen können. Matrox legt den Karten neben Treibern für Windows XP/2000 auch eine Kalibrierungssoftware bei. Einen ausführlichen Test dürfen Sie in der nächsten Ausgabe erwarten.

Vor kurzem erst hat Creative Labs seine Beteiligung an der Grafikchip-Schmiede 3Dlabs ausgebaut und die Firma aufgekauft. Der erste Spross dieser Verbindung hört auf den Codenamen P10 und ist ein nahezu komplett programmierbarer, DirectX-9-kompatibler Grafikprozessor. Dabei setzt 3Dlabs auch auf einen 256 Bit breiten Speicherbus, der mehr als 20 Gigabyte Datendurchsatz pro Sekunde ermöglicht. Das flexible Wunderkind soll 16 (!) Vertexshader besitzen, die allerdings nur rund ein Viertel der Leistung eines Vertexshaders Marke Ati/Nvidia erbringen. Klingt trotzdem verlockend. Vorerst verwendet man den Grafikchip nur auf teuren Profi-Grafikkarten. Creative will die Architektur und Technik aber gegen Ende des Jahres in erschwinglichen Desktop-Platinen einsetzen. Die erste Leistungseinschätzung: schnell, aber vermutlich keine ernsthafte Konkurrenz für Nvidias NV30.

Fit für DirectX 9

Viele Mitglieder der neuen Grafikgarde sind DirectX-9-kompatibel, aber was heißt das konkret in Bezug auf kommende Spiele? Microsofts DirectX kümmert sich in Spielen um 2D- und 3D-Grafik und die Soundausgabe. Die aktuelle DirectX-Version lautet 8.1 und unterstützt Grafikeffekte durch Pixel- und Vertexshader. Diese können von vielen neuen Grafikchips berechnet werden (GeForce3-Serie/GeForce4 Ti/Radeon 8500/Radeon 8500LE) und verschönern so immer mehr aktuelle 3D-Spiele durch realistische Wassereffekte und verblüffende Texturen. DirectX 9 ist bereits seit Ende Mai in der Beta-Phase und wird voraussichtlich im Herbst veröffentlicht. Durch Erweiterungen der Shader-Programmierung (Vertex- und Pixelshader der Version 2.0) soll es für Programmierer wesentlich einfacher werden, neue Grafikeffekte zu programmieren. Die neue Version der Spieleschnittstelle soll größere Farbtiefen und das neue 3D-Feature namens Hardware Displacement Mapping unterstützen. Bei diesem Verfahren wird anhand einer einfachen Textur die 3D-Geometrie eines Dreiecks direkt durch den Grafikchip verändert. In 3D-Spielen werden solche Features durch die Grafik-Engine ermöglicht.

Was kann CodeCreatures?

Oliver Höller, Chefprogrammierer der Bochumer Softwareschmiede CodeCult, beantwortete unsere Fragen zur Grafik-Engine.



OLIVER HÖLLER, Lead Programmer, CodeCult

PC Games: Wie ist der aktuelle Stand der CodeCreatures-Grafik-Engine?

Höller: „Momentan haben wir schon eine funktionierende Engine, die mit der DirectX 9.0 Beta 1 läuft. Die neuesten Features (hauptsächlich Erweiterungen der Shader-Sprache) können einfach durchgereicht werden, so dass sie theoretisch schon heute eingesetzt werden können.“

PC Games: Welche DirectX-9-Techniken wird CodeCreatures verwenden?

Höller: „Eine Unterstützung für Displacement Maps und andere Features steht im Augenblick noch aus, da wir erst Möglichkeiten finden müssen, diese auch bei Kollisionsabfragen zu berücksichtigen. Die werden wir aber spätestens bis zur Endversion von DirectX 9.0 programmiert haben. Im Augenblick arbeiten wir mit Hochdruck u. a. an einem so genannten FX-System, das es erlaubt, komfortabel Effekte (zum Beispiel Oberflächeneffekte) zu erstellen.“

PC Games: CodeCult ist eine Tochter der Phenomedia AG, die vor kurzem Insolvenz angemeldet hat. Wie steht es um eure Zukunft?

Höller: „Zur allgemeinen finanziellen Situation kann und darf ich derzeit (noch) nicht viel sagen. Es werden sich in den nächsten Wochen aber einige Änderungen ergeben, die es uns erlauben, an dem Projekt wie geplant weiterzuarbeiten.“



JUPITER: Die aktuelle Grafik-Engine von Lithtech wird für No One Lives Forever 2 verwendet. Hier entstehen per DirectX 8 realistische Wasserspiegelungen.

Welche Engine für welches Spiel?

Auf welchem 3D-Gerüst bauen aktuelle und zukünftige 3D-Spiele auf? Wir haben es herausgefunden und in einer übersichtlichen Tabelle zusammengetragen.

Name	Hersteller	Bereits verwendet	Zukünftige Spiele
Doom-3-Engine	id Software	–	Doom 3, Quake 4
NetImmerse	NDL	Dark Age of Camelot, Freedom Force, Morrowind	Update: DAOC; Call of Cthulhu
Jupiter	Lithtech	–	No One Lives Forever 2
Krass-Engine	Massive	Aquanox	Aquanox Revelation, Spellforce
Renderware	Criterion	GTA 3, EQ: Shadows of Luclin, Tony Hawk's Pro Skater 3	EverQuest 2, Star Wars Galaxies
Unreal-Engine	Epic	Unreal, Unreal Tournament, Rune (alte Engine-Versionen)	Unreal 2, Unreal Tournament 2003, The Y-Project, Raven Shield, XIII

Engines im Überblick

Eine Spiele-Engine ist das Grundgerüst jedes 3D-Spiels und besteht aus 3D-Grafik-, Sound- sowie Eingaberoutinen. Diese müssen von Spieleprogrammierern oft erst mühsam selbst programmiert werden. Die Alternative: Man kauft ein bereits funktionierendes System von anderen Softwareherstellern ein. Der Grund dafür liegt auf der Hand: Fertige Grafik-Engines sind flexibel, leistungsfähig und ermöglichen es den Spieldesignern, sich auf Level-Aufbau, Spielbalance etc. zu konzentrieren. Der Entwicklungszyklus eines Spiels kann sich durch die Investition immerhin um sechs bis achtzehn Monate verkürzen. Für den Retro-Agenten-Shooter **No One Lives Forever 2 (NOLF 2)** hat man beispielsweise die Jupiter-Engine der Firma Lithtech eingespannt. Sie ist DirectX-8.1-kompatibel und damit noch auf dem aktuellen Stand der Technik. Im Vergleich zum ersten Teil wird **NOLF 2** bis zu 30-mal mehr Details verwenden – das setzt natürlich leistungsfähige 3D-Hardware voraus. Ein eigenes Partikelsystem sorgt dafür, dass Cate Archer sich durch realistischen Regen, Schnee oder Nebel schleichen kann. Auch realistisch wirkende Flammen und Rauch sind mit der Engine kein Problem. Laut Lithtech wird das Jupiter-System nach **NOLF 2** auf DirectX 9 umgestellt. Außerdem steht man gerade mit Ati in Verhandlung, um deren Rundungstechnik Truform in Jupiter zu integrieren.

Von Numerical Design Limited kommt die so genannte NetImmerse-Engine. In der Version 3.0 kam sie bereits in dem Online-Rollenspiel **Dark Age of Camelot** zum

Einsatz. Für **The Elder Scrolls 3: Morrowind** wurde die DirectX-8-kompatible NetImmerse-Version 4.0 verwendet. In Version 4.2 hat NDL ein realistisches Physik-System mit dem Namen Havok eingebaut. Dies wurde beispielsweise schon im 3D-Spielebenchmark 3DMark2001 eingesetzt. Alle **Camelot**-Fans mit einer DX-8-Grafikkarte können sich übrigens freuen, denn das Spiel wird bald mit der neuen NetImmerse-Version aufgefrischt. Besonders viel wird momentan über Epics **Unreal**-Engine geredet. Die Neuentwicklung wird gleich in mehreren zukünftigen Spielen eingesetzt, unter anderem in **The Y-Project**, das von Westka Interactive entwickelt wird. Bei einem Besuch vor Ort konnten wir uns ein Bild von der beeindruckenden DirectX-8-Engine machen. Die Kölner entwickeln ihr Spiel parallel zu **Unreal 2** und **Unreal Tournament 2003** auf Basis der gleichen Engine und tragen mit vielen Optimierungen dazu bei, dass alle Programmiererteams Nutzen aus der gleichzeitigen Arbeit ziehen. So hat Westka beispielsweise eine neue Bump-Mapping-Methode ent-

wickelt, um Grübchen, Bartstoppeln und Falten ohne metallischen Glanz darstellen zu können. Wie leistungsfähig die Grafik-Engine mit heutigen Grafikkarten ist, sehen Sie auch in unserem Test ab Seite 170. Dort setzen wir den **Unreal-Performance-Test** ein, um aktuelle Grafikkarten auf ihre Leistung zu überprüfen.

Seit der Präsentation auf der Spielemesse E3 ist die **Doom 3**-Engine ein Paradebeispiel für die prächtige Grafik der kommenden Spielgeneration. Berechnet wurde das Spiel auf einem Intel Pentium 4 mit vier (!) Gigahertz und einer Grafikkarte mit einer ersten Version von Atis nächstem High-End-Grafikchip R300. Die Leistungsfähigkeit der Grafik-Engine zeigte sich an den realistischen Beleuchtungseffekten auf allen Gegenständen und Gegnern. So werden Licht- und Schattenspiele beispielsweise verwendet, um sich vor Gegnern zu verstecken.

Aus deutschen Ländern kommt die so genannte Krass-Engine, die Ende 2001 bereits im Unterwasserspektakel **Aquanox** für herrliche DirectX-8-Grafik sorgte. Den nächsten Auftritt bekommt das Spielgerüst auf der Bühne des Herstellers Jowood. Dort arbeitet man unter anderem an dem Strategie-Rollenspiel-Genremix **Spellforce** (siehe Vorschau in PC Games 07/2002) und dem Unterwasser-Actionspiel **Aquanox Revelation**.

Festzuhalten bleibt, dass Spielehersteller zunehmend fertige Grafik-Engines für neue Spiele einsetzen. Mittlerweile sind die meisten dieser Basis-Werke DirectX-8-fähig. Die ersten DirectX-9-Spiele werden Sie wohl erst 2003 begutachten können, denn dann sind kompatible Grafikkarten der Marke Geforce5 und Co. schon einige Monate im Handel.

BERND HOLTSMANN

RECHENHILFE

Dank der Vertex-shader von DirectX-8-Grafikkarten können Ego-Shooter wie Unreal Tournament 2003 aufwendige Levelkonstruktionen darstellen.



UNGLAUBLICH Die Unreal-Engine ermöglicht einen bisher unerreichten Realismusgrad bei der Darstellung von Nebel-, Rauch- und Schatteneffekten.



Grafikkarten	
V1E	ASUS 7100 Pro MX-400 TV-DUT 64MB 99,90
V3V	ASUS 8200 GeForce3 Deluxe DDR VIVO 64MB 474,00
V3K	ASUS 8200 T2 GeForce3 Deluxe DDR VIVO 64MB 197,00
V0B	ASUS 8200 T2 GeForce3 PUREDDR 64MB 155,00
V2X	ASUS 8200 T2 GeForce3 Deluxe DDR VIVO 64MB 465,00
V0H	ASUS V8170T GeForce4 MX DDR 64MB 131,00
V0I	ASUS V8440DT GeForce4 Ti4400 DDR 128MB 361,00
V0J	ASUS V8440DVI GeForce4 Ti4400 DDR 128MB 360,00
V0K	ASUS V8460UltraDT GeForce4 Ti4600 DDR 128MB 466,00
V0L	ASUS V8460UltraDVI GeForce4 Ti4600 DDR 128MB 485,00
V01	ATI Xpert-98 Pro 8MB 32,00
VN1	ATI Xpert-2000 Pro 32MB 45,00
V16	ATI Xpert-2000 Pro TV-Out 32MB 47,50
V1T	ATI Radeon 7000DVI/TV-Out AGP 32MB 61,00
VHJ	Gainward GeForce2 MX-400 PCI 32MB 76,00
V1L	Gainward GeForce2 MX-400 TV 64MB 74,00
V2Z	Gainward GeForce4 PPPPro450 TV 64MB 95,00
V0V	Gainward GeForce4 PPPPro600 TV 64MB 109,00
V9Z	Gainward GeForce4 PPPPro650-GS TV 64MB 157,00
VAA	Gainward GeForce4 PPPPro650XP-GS TV 64MB 164,00
V0Y	Gainward GeForce4 Pro600GS TV 64MB 131,00
V9X	Gainward GeForce4 Ultra700-GS TV 128MB 356,00
V8X	Gainward GeForce4 Ultra750-GS TV 128MB 477,00
V70	Hercules Prophet 4500 SDR 64MB bulk 82,50
V1K	Hercules Prophet 4500 TV-Out SDR 32MB retail 75,00
V24	Hercules Prophet 4800 TV-Out SDR 64MB retail 134,00
V9G	Hercules Prophet AIW-7500 DDR 64MB bulk 227,00
V0E	Hercules Prophet AIW-8500DDR DDR 64MB bulk 434,00
V4Z	Hercules Prophet FDX 7500 64MB bulk 129,00
V3Z	Hercules Prophet FDX 8500 128MB bulk 347,00
V28	Hercules Prophet FDX 8500LE 64MB bulk 186,00
V6Z	Hercules Prophet FDX 8500LE 128MB retail 244,00
VAD	MSI MS-8852 GeForce4 MX420 TV 64MB retail 92,00
V2Y	MSI MS-8860 GeForce4 MX420 TV 64MB 99,00
V0VH	MSI MS-8861 GeForce4 MX440 TV 64MB 115,00
V0VH	MSI MS-8867 GeForce4 MX460 VTP 64MB 59,00
V4Y	MSI MS-8871 GeForce4 Ti4400 VTD 128MB 299,00
V3Y	MSI MS-8872 GeForce4 Ti4600 VTD 128MB 429,00
V1V	Procardex GeForce2 MX-400 TV-Out 64MB 75,00
V6Y	Procardex GeForce3 Ti-200 TV-Out 64MB 135,00

TOP	
V7Y	Procardex GeForce3 Ti-200 TV128MB 149,00
V8Y	Procardex GeForce4 Ti-4400 VIVO/DVI 128MB 309,00
V9Y	Procardex GeForce4 Ti-4600 VIVO/DVI 128MB 389,00
VHL	Procardex GeForce2 MX-400UTE 32MB retail 52,00
VHK	Procardex GeForce MX-400 TVDDR 64MB retail 95,50
V0N	VisionTek GeForce4 MX-440XTASY 64MB 141,00

DVD	
CY3	Philips DVD+RW DVDREW 208K retail 357,00

TOP	
C20	Ricoh DVD+RW/R-IDE MP5125ADP intern Kit 459,00
C16	Mustek DVD-Player V520 silver 132,00
C18	Mustek DVD-Player V560 black 147,00
C03	Mustek DVD-Player V562 black 139,00
C70	Cyberdrive DVDROM 16"/40" DM166 bulk 54,00
C04	Cyberdrive DVDROM 16"/40" DM166 retail 55,00
C05	Pioneer DVDRM 16"/40" DVD-106S Slot-in 64,00
C08	Pioneer DVDRM 16"/40" DVD-116 Schlublade 63,00
C07	Pioneer DVDRM 16"/40" DVD-A06SW retail 88,00
CPS	LG DVDRM 16"/48" DRD 8160B bulk 62,00
CW0	LG DVDRM 16"/48" DRD 8160B retail 62,00
C08	Lite-On DVDRM 16"/48" LTD-163-01V bulk 51,00
CN6	Lite-On DVDRM 16"/48" LTD-163-02VH retail 55,50
C15	Panasonic DVDRM 16"/48" SR8587D bulk 61,00
C09	Toshiba DVDRM 16"/48" SD-M1612 intern bulk 55,00
C06	Pioneer DVDRM SCSI 10"/40" DVD 305S bulk 144,00

CD-Writer	
CV1	LG W8240B-R 24"/10"/40" bulk 79,00
CW6	LG W8320B-R 32"/10"/40" bulk 90,50
CY5	LG W8400B-R 40"/12"/40" bulk 111,00
CY9	LiteOn LTR32 125W 32"/12"/40" bulk 73,00
CW2	CR 480ATE 32"/12"/40" bulk 81,50
CY7	CR 480ATE 32"/12"/40" bulk 88,00
CV6	Cyberdrive CW-058D 32"/12"/48" retail 74,00

TOP	
C22	Lite-On IDE Deluxe/TX 40"/12"/48" 75,00
CR2	LG C4120B-R 12"/08"/32"/08" retail 104,00
CW8	LG W8320B-R 32"/10"/40" retail 98,00
CY4	LG W8400B-R 40"/12"/40" retail 116,00
C00	LiteOn LTR32125W 32"/12"/40" retail 75,00
CX9	LiteOn LTR40125W 40"/12"/48" retail 87,50
CY0	LiteOn PORTABLE 24"/10"/40" extern 172,50
CW1	Philips PCRW-1610B 16"/10"/40" bulk 67,00
CX2	Plexor PXW-4012TA 40"/12"/40" bulk 151,00
CX0	Ricoh MP9200AR 20"/10"/40"/12" 137,00
CX4	Traxdata 24"/12"/40" Kit 79,00
CX5	Traxdata 32"/10"/40" Kit 85,00

Mainboards Socket 478	
B5H	Abit TH7-11 i850478 S-ATX 176,00
B4Q	ASUS P4B533 478 S-ATX 194,00
B5Q	ASUS P4B533-E/Lan/F/R 478 S-ATX 234,00
B2P	ASUS P4S533/PA/Lan/F/R 478 S-ATX 137,00
B5P	ASUS P4T533-C/Lan 478 S-ATX 219,00
B1R	Elite (ECS) P4IBASD478 S-ATX 96,00
B20	Elite (ECS) S5MGSI8560 478 M-ATX 87,00
B4S	Epos EP-4BEA 845E P4 478 S-ATX 147,00
B4S	Epos EP-4BEA-R 845E 478 S-ATX 165,00
B2S	Epos EP-4G4A845 P4 478 S-ATX 159,00

TOP	
B3S	Epos EP-4G4A- 845 P4 478 S-ATX 178,00
B9N	Gigabyte GA-8IRXP 478 S-ATX 157,00
B3R	MSI 6547 845 E Max-C478 S-ATX 118,00
B7R	MSI 6547 845E Max2-BLR 533 478 197,00
B3K	Shuttle AV45GT 478 S-ATX 104,00
B9R	Shuttle AV45GT-2 478 S-ATX 112,00

Mainboards Socket 462	
B6P	Abit AT7 MAX 462 209,00
B4N	Abit KR7A133 Raid 462 138,00
B8Q	Abit KX7-333 462 133,00

ServiceShopping für Preisbewußte

BESTELLTELEFON: 0800-3678566 • BESTELLFAX: 0800-3678329

Gebührenfrei / Mo - Fr 8.00 - 20.00 Uhr

24 Stunden täglich

E-MAIL: info@fortknox.de

SERVICE TELEFON: 01802-3678566 (0,06 €/Anruf) • E-MAIL: service@fortknox.de

B7Q	Abit KX7-333 Raid 462	166,00
B5N	Abit NV7-133 Raid 462	174,00
B6N	Abit NV7M 462	169,90
B6E	ASUS A7A266-E mit Sound 462	99,00
B70	ASUS A7V266-C/WA 462	107,00
B2K	ASUS A7V266-E/A 462	145,00
B3N	ASUS A7V333 Raid/R/Firewire	171,00
TOP		
B7S	ASUS A7M266-D USB/LAN DDR 462	268,00
B78	Elite (ECS) K7SSA 462	68,00
B1F	Elite (ECS) K7SSA Lan 462	69,00
B6K	Elite (ECS) K7S6A 462	72,50
B9J	Elite (ECS) K7SEMM-ATX 462	78,00
B90	Elite (ECS) K7SOMM-ATX 462	82,50
B6S	Elite (ECS) K7VMM2 1A 462 M-ATX	78,00
B8N	Elite (ECS) K7VTA2 2.0 462	84,00
B6I	Elite (ECS) K7VTA3 2A 462	79,00
B7P	Elite (ECS) K7VTA3 3.1 462	75,00
BX8	Elite (ECS) K7VZA3 0A 462	57,50
B9P	Epos EP-8KHAL- DDR 462	112,00
B2A	Epos EP-8KTA3L- 462	93,50
B1Q	Epos EP-DH266A DDR 462	95,50
B7A	Gigabyte GA-70X DDR 462	87,50
B2L	Gigabyte GA-70XR- DDR 462	124,00
B4Q	Gigabyte GA-7VRXDDR 462	113,00
B9E	Gigabyte GA-7ZX-E 462	72,50
B2F	MSI 6330 K7T Turbo-2 462	97,00
B6F	MSI 6373 K7N420 Pro DDR 462	138,00
B8M	MSI 6380 K7T Ultra+DDR 462	124,00
B5R	MSI 6390 M10 462 M-ATX	102,00
B3Q	Shuttle AK35GT-2DDR 462	115,00
B8K	Shuttle AK35GT-RDDR 462	129,00

Mainboards Socket 370		€
B0W	Abit ST6 Solano FCPGA 370	106,00
B80	ASUS CUV4X-D Dual-FCPGA 370	189,00
B7E	Elite (ECS) D6VA-Dual-FCPGA 370	94,50
B00	Elite (ECS) P6SSA TFCPGA 370	68,50
B29	MSI 6368 VIA PLE FCPGA 370 M-ATX	79,00
B7D	Shuttle PC-SV24 FCPGA 370 F-ATX	262,00
B5M	Shuttle PC-SV25 FCPGA 370 F-ATX	282,00

Festplatten IDE		€
F3L	Conner/Excelstore 20 GB E53220	79,00
F6I	Conner/Excelstore 30 GB E53230	87,00
F6F	IBM 40 GB IC35L040-AV-VA	94,50
F0F	IBM 40 GB IC35L040-AV-VN	93,50
B3I	IBM 60 GB IC35L060-AV-VN	99,99
F7F	IBM 80 GB IC35L080-AV-VA	122,00
F8F	IBM 120 GB IC35L120-AV-VA	205,00
F4F	Maxtor 20GB DM D740X 6L020J1	99,00
F3F	Maxtor 20GB Fireb. 541DX2B020H1	82,00
F0E	Maxtor 40GB DM 540X-4D40A0H2	85,00
F8B	Maxtor 40GB DM D740X 6L040J2	99,00
F3C	Maxtor 60GB DM D540X 4K060H3	111,00
F6E	Maxtor 60GB DM D740X 6L060J3	122,00
F5B	Maxtor 80GB DM 540X-4D40B0H4	153,00
F5E	Maxtor 80GB DM D740X 6L080J4	145,00
F9B	Maxtor 120GB DM 540X-4D40G120J5	203,00
F3Q	Seagate 40GB U6	87,00
F3R	Seagate 60GB U6	110,00
F3S	Seagate 60GB Barracuda IV	121,00
F3T	Seagate 80GB U6	121,00
F3U	Seagate 80GB Barracuda IV	139,00
FX5	WD 20GB WD200BB Caviar	91,00

TOP		
F8	WD 40GB WD400BB Caviar	94.00
F9F	WD 40GB WD400EB Protégé	77.00
F5D	WD 60GB WD600AB Caviar	107.50
F2U	WD 80GB WD800BB Caviar	134.50
F3M	WD 100GB WD1000BB Caviar	215.00
F0H	WD 100GB WD1000JB Caviar	266.00
F5G	WD 120GB WD1200BB Caviar	241.00

Festplatten SCSI		€
F5J	IBM SCSI 18.4GB U160+ IC35L018UW-D2-10	212.00
F8J	IBM SCSI 36.7GB U160+ IC35L036UC-D2-10SCA	336.00
F7E	Maxtor SCSI 18.2GB U320 Atlas 10KIII	224.00
FR3	Quantum SCSI 1GB U160 Atlas V	89.00
F4B	Quantum SCSI 1GB U160 Atlas V SCA	89.00

	Gehäuse/Netzteile	€
G70	ATX-Desktop Gehäuse SeriiIII 300W PFC	49,00
G66	ATX-Midtower Gehäuse SeriiIII 300W PFC	54,00
G18	ATX-Mini/Midtower Gehäuse SeriiIII 300W PFC	43,00
G68	ATX-Bigtower Gehäuse SeriiIII 300W PFC	84,00
G94	ATX-Midtower Gehäuse SeriiIII 300W PFC	47,00
G97	Aluminium Midtower Gehäuse black 400W PFC	161,00
G69	Chenbro ATX Midtower Geh. 300W A6831P	79,00
G27	Chenbro ATX Bigtower Geh. 300W VALUE-5771	114,00
G87	Chenbro ATX Midtower Geh. Mars 300W B6151	69,00
G92	Chenbro ATX Desktop Geh. Mars 300W A4751	87,00

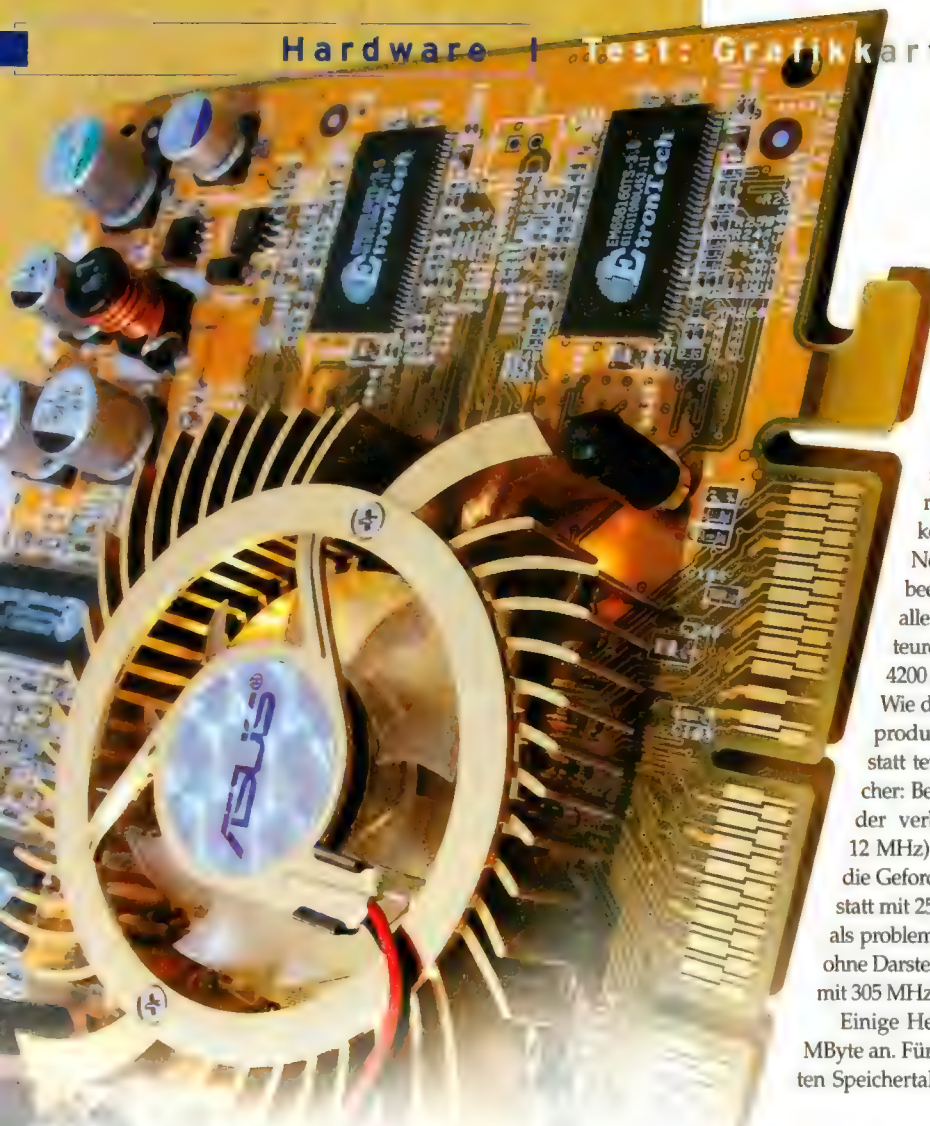
G19	ATX Server Gehäuse 400W PFC	129,00
G78	ATX Server Gehäuse black 320W PFC	159,00
TOP		
G3A	Nokia-Design Midtower Gehäuse beige 300W	49,90
G2A	Nokia-Design Midtower Gehäuse anthrazit 300W	55,00
L73	Ultron Midtower Geh. UG 30A 300W USB anthrazit	59,95
L74	Ultron Midtower Geh. UG 30S 300W USB black	59,95
L72	Ultron Midtower Geh. UG 30W 300W USB white	49,95
L76	Ultron Midtower Geh. UG 60S 300W USB black	89,95
L75	Ultron Midtower Geh. UG 60W 300W USB white	79,95
G4A	350W Netzteile ATX mit PFC	39,00
G76	400W Netzteile ATX mit PFC	95,00
G86	550W Netzteile ATX mit PFC	95,00
L71	Ultron Netzteile UN300	35,00
G80	Enermax 300W Netzteile ATX mit PFC	69,00
G79	Enermax 350W Netzteile ATX 2 Lüfter	69,00
G89	Enermax 350W Netzteile ATX mit PFC	89,00
G98	Enermax 431W Netzteile ATX Akt. PFC 2 Lüfter	128,00
G73	Enermax 431W Netzteile ATX mit PFC	99,00

▼ Monitore		€
MA6	Belinea 17" 103020 70kHz MPR-2	163,90
MP2	Belinea 17" 103026 70kHz TC099	171,00
MN1	Belinea 17" 103085 86kHz TC099	199,00
TOP		
MN2	Belinea 19" 106055 96kHz TC099	289,00
MN7	Belinea 19" 106095 96kHz TC099	254,00
MA7	EIZO 17" F520 96kHz TC099	394,00
M19	ELSA 17" ECOMO 321 96kHz	299,00
MM3	IYAMA 17" HM703UT 96kHz TC099	309,00
MN7	IYAMA 17" HM704Uc 96kHz TC099	329,00
MN9	IYAMA 19" LS902UT 96kHz TC099	274,00
M13	Samsung 17" Samtron 76E 70kHz TC099	167,00
M12	Samsung 17" Samtron 76B 85kHz TC099	188,00
M10	Samsung 19" Samtron 96P 96kHz TC099	253,00
M09	Samsung 21" Samtron 210P + 115kHz TC099	585,00

Samsung 21" Samtron 210P + 15kHz 100Hz		669,00
▼ Monitore TFT €		
MM8	Belinea 15.0" LCD 101545 61kHz	469,00
M00	Belinea 17.4" LCD 101740 80kHz	909,00
MRO	EIZO 15.0" LCD-TFT L365 k black	779,00
M8I	Hercules 15" Prophetview 720	524,00
M08	IYAMA 15.0" AK381TUT	504,00
M08	IYAMA 17.0" AS4314U T	789,00
MMI	Samsung 15.0" Samtron 51S	489,00
MMI	Samsung 15.0" Samtron 51SAP	512,00
MM2	Samsung 17.0" Samtron 71S	434,00
M04	TFT-Flachbildschirm 15" 60kHz	779,00
MQ5	TFT-Flachbildschirm 17" 80kHz	677,00

MU5	IFI-Fachdienstschirm 17" 80KHz	877,00
Drucker All-In-One		€
SN8	Canon Smartbase MPC 400	344,00
SN9	Canon Smartbase MPC 600F	439,00
DH1	HP Officejet X80	319,00
DL1	HP Officejet V40	288,00
DQ9	Lexmark X73 All-In-One Imaging Center	195,00
DR0	Lexmark X83 All-In-One Print Center	239,00
Laserdrucker		€
DK4	Canon LBP 810	259,00
D00	HP Laserjet 1000 USB GDI	282,00
DJ8	HP Laserjet 1200	411,00
DJ9	HP Laserjet 1200N	639,00
D01	HP Laserjet 2200	745,00
DK1	HP Laserjet 4100	1299,00

DM5	Samsung ML 1250	289.00
▼ Tintenstrahldrucker		
D84	Canon BJC50 MobilPrinter	344.00
DP0	Canon S200	73.00
DM0	Canon S300	93.00
DL4	Canon S450	119.00



Bereits in der vorangegangenen Ausgabe konnten wir Ihnen eine Grafikkarte mit dem neuen GeForce4 Ti-4200 vorstellen. Auf den folgenden Seiten legen wir noch mal nach und präsentieren Ihnen neben fünf weiteren der begehrtesten GeForce4-Platinen auch die bisher am besten ausgestattete GeForce4 Ti-4600.

Im Vergleich zu den größeren Modellen hat der Ti-4200-Chip einen geringeren Chiptakt (250 MHz). Besonders attraktiv sind die Grafikkarten allerdings durch ihren vergleichsweise niedrigen Preis. Schon ab 200 Euro bekommen Sie den DirectX-8-kompatiblen 3D-Beschleuniger. Neben dem Preis ist aber auch die 3D-Leistung der Karten beeindruckend. Mit etwas Fingerspitzengefühl konnten wir alle Testplatinen problemlos bis über den Leistungsbereich der teureren GeForce4 Ti-4400 takten. So erhalten Sie mit einer Ti-4200 die 3D-Leistung einer Ti-4400 – und sparen bis zu 140 Euro! Wie das möglich ist? Die 4200-Platinen können kostengünstiger produziert werden und verwenden regulären DDR-SDRAM statt teuren DDR-Speicher mit BGA-Verpackung. Apropos Speicher: Bei fast allen getesteten Ti-4200-Karten lag die Taktfrequenz der verbauten Speichermodule rund 6 MHz DDR (effektiv: 12 MHz) höher als bei jenen der ersten Vorabversionen. Lediglich die GeForce4 Ti-4200 von Prolink sprach den Grafikspeicher mit 250 statt mit 256 MHz DDR an. Das stellte sich im Übertaktungstest aber als problemlos heraus, denn auch hier gelang es uns, den Grafikchip ohne Darstellungsprobleme mit 60 MHz mehr und den Grafikspeicher mit 305 MHz DDR (effektiv: 610 MHz) zu betreiben.

Einige Hersteller bieten auch Platinenversionen mit 64 oder 128 MByte an. Für die 64er-Varianten empfiehlt Nvidia den bereits genannten Speichertakt von 256 MHz DDR (513 MHz effektiv), während die

Was für ein Monat: In dieser Ausgabe testen wir gleich fünf aktuelle GeForce4 Ti-4200 und das neue Ausstattungs-Flaggschiff von Asus.

GeForce4-Nachschub



HARTE NUSS The Elder Scrolls 3: Morrowind ist bei allen eingeschalteten Details nicht nur eine Augenweide, sondern auch eine Bewährungsprobe für GeForce4-Ti-Grafikkarten.

Name: V8460 Ultra Deluxe



Hersteller:	Asus
Info-Telefon/Preis:	02102-95990/€ 550,-
Grafikchip/-takt:	GeForce4 Ti-4600/300 MHz
Speicher:	650 MHz/128 Bit/2,8 ns
Anschlüsse:	Video-In/-Out, DVI, VR
Optimale Einstellung/CPU:	1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz
Software:	Asus DVD, Aquanox, Midnight GT
Sonstige Ausstattung:	„Auto-Update-Progr.“; 3D-Brille
Übertaktbar:	Chip: 330 MHz / Speicher: 740 MHz
Wertung:	1,3
Kommentar:	Nahezu perfekt in Ausstattung, Übertaktbarkeit und 3D-Leistung

128er-Varianten nur mit 222 MHz DDR auskommen sollen. Das Ergebnis: deutlich niedrigere Performance bei den 128-MByte-Versionen und geringere Übertaktungsmöglichkeiten durch langsamere Speichermodule. Lassen Sie sich also von den teureren 128-MByte-Monstern nicht blenden, denn Sie bekommen lediglich eine über-tauerte Platine mit weniger 3D-Leistung. Die Platinen mit 64 MByte sind mehr als ausreichend und lassen sich wesentlich stärker übertakten.

Die Wertungen der Ti-4200-Karten liegen nah beieinander, was vor allem an der gleichen 3D-Performance liegt. Erst beigelegte Software, Ausstattung und Lüfterlautstärke lassen echte Unterschiede erkennen. Fest steht: Alle Platinen sind sehr gut übertaktbar und deshalb empfehlenswerter als die teureren Ti-Modelle 4400 und 4600. Übertakten Sie die Ti-4200 um zehn oder mehr Prozent und sie haben sogar vergleichbare 3D-Leistungswerte. Zusammen mit einem Hauptprozessor oberhalb der Gigahertz-Schallmauer und einer der Ti-4200-Platinen sind Sie für das nächste Spiele-Jahr auf jeden Fall auf der sicheren Seite.

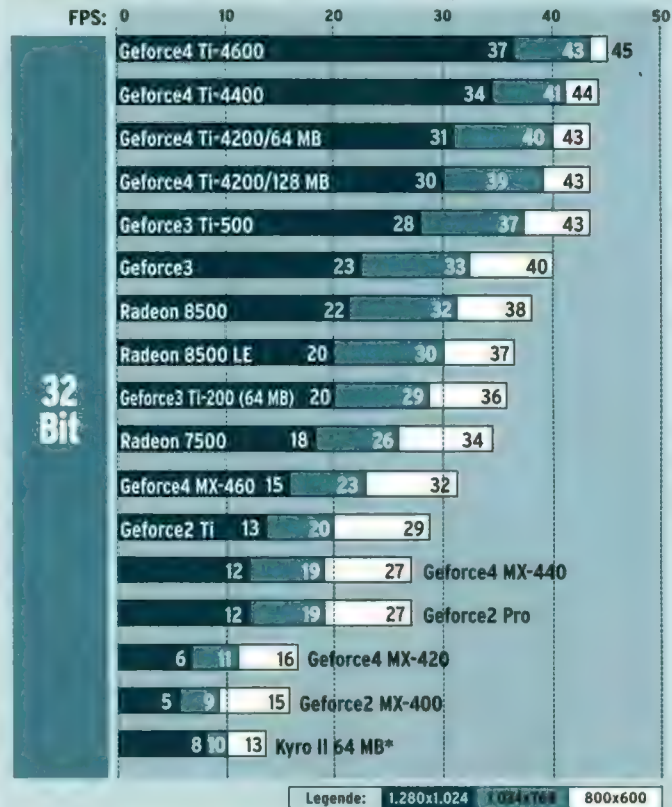
Eine Leistungsklasse höher spielt die V8460 Ultra Deluxe von Asus. Sie bietet edelste Ausstattung, zu der auch die vergoldeten Anschlüsse gehören. Der Diagnose-chip dient zum Beispiel zur Überwachung von Taktfrequenzen, Temperatur und Spannung. Bisher einzigartig ist das so genannte VGA-DVI-Splitkabel, welches seinen Platz am DVI-Ausgang findet. Dort angeschlossen, können über dieses Kabel ein weiterer Monitor und ein Flachbildschirm im Klon-Modus betrieben werden. Eine spezielle Anschlussbox verfügt über die Video-Ein- und Ausgänge (S-Video, Composite) und wird über ein 1,5 Meter langes Kabel an die Grafikkarte angeschlossen. Der aufwendige Kupferkühler ist sehr gut verarbeitet, vergleichsweise leise und lief in unserem Übertaktungstest zur Höchstform auf: aus ursprünglich 300 MHz Chiptakt und 650 MHz effektivem Speichertakt konnten wir einen Frequenzrekord von 330/740 MHz aufstellen. Unser Fazit: Für 530 Euro ist die Ti-4600 sicherlich keine Preisempfehlung, aber bei keiner anderen Grafikkarte bekommen Sie diese Kombination aus purer 3D-Power und edler Ausstattung.

BERND HOLTMAHN

Leistung unter DirectX 8

Wie leistungsfähig sind die aktuellen Grafikkarten in zukünftigen Spielen? Wir haben einen Blick auf die neue Unreal-Engine geworfen.

Unreal-Performance-Test (Version 918)



Fazit: Geforce4-Ti-Karten sind in unserem Leistungstest an erster Stelle. Ebenfalls im grünen Bereich liegen Geforce3 und Radeon 8500. Deutlich langsamer sind allerdings die Karten mit Geforce2 und Kyro II.

Einstellungen: Athlon XP 1.700+, Epox 8KHA+, 512 MB DDR-RAM (CAS 2.5), Win98 SE, DirectX 8.1, Detonator 28.32, Radeon 7.70, Kyro 1.5, VSync aus, Settings: High; * = Es sind Grafikfehler aufgetreten.

Aktuelle Grafikkarten im Testlabor

G4Ti4200-DT64	V8420/TD 64 MB	Tornado G4 Ti-4200	3DBL4 Titanium 4200	Geforce4 Ti-4200
<p>MSI 069-408930/€ 225,- Geforce4 Ti-4200/250 MHz 513 MHz/128 Bit/3,6 ns VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I 1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz MSI DVD, u. a. Aquanox, Video-Tools U. a. S-VHS-/Comp.-, DVI-VGA-Adapter Chip: 300 MHz/Speicher: 600 MHz</p> <p>1,6</p> <p>Sehr gutes Rundum-Paket mit erstklassiger Platine</p>	<p>Asus 02102-95990/€ 230,- Geforce4 Ti-4200/250 MHz 513 MHz/128 Bit/3,5 ns VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I 1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz Asus DVD, Aquanox, Midnight GT U. a. S-VHS-/Comp.-Kabel, Splitkabel Chip: 290 MHz/Speicher: 590 MHz</p> <p>1,6</p> <p>Dank hochwertigem Speicher eine Freude für Übertakter</p>	<p>Innovation 05932-50450/€ 215,- Geforce4 Ti-4200/250 MHz 513 MHz/128 Bit/4 ns VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I 1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz WinDVD 2000, Ballistics, Video-Tools U. a. S-VHS-/Comp.-, DVI-VGA-Adapter Chip: 300 MHz/Speicher: 600 MHz</p> <p>1,7</p> <p>Günstige, solide Platine mit guten Übertaktungseigenschaften</p>	<p>Creative 0800-1815101/€ 259,- Geforce4 Ti-4200/250 MHz 513 MHz/128 Bit/3,6 ns VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I 1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz Incoming Forces, E-Racer S-VHS-/Composite-Kabel Chip: 290 MHz/Speicher: 620 MHz</p> <p>1,7</p> <p>Die teuerste Ti-4200 des ganzen Testfeldes – kein Preistipp</p>	<p>Prolink 02102-43970/€ 203,- Geforce4 Ti-4200/250 MHz 500 MHz/128 Bit/4 ns VGA, TV-Out (S-Video) 1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz - Composite-Kabel Chip: 310 MHz/Speicher: 620 MHz</p> <p>1,8</p> <p>Niedrigerer Speichertakt als bei anderen Ti-4200, deshalb: Punktabzug</p>



Mit angezogener Handbremse



Warum ist GTA 3 so langsam? **Reichen 1.700 MHz und eine Geforce2 MX-200 nicht aus?** Wir präsentieren Ihnen die einzige offizielle Tuning-Hilfe.

Wenn wir es nicht längst gewusst hätten, wäre uns spätestens anhand Ihrer zahlreichen E-Mails aufgefallen, dass GTA 3 endlich im Handel steht. Bei vielen PC-Games-Lesern läuft das Gangster-Spiel entweder zu langsam oder gar nicht. Wir sind Ihren Fragen nachgegangen und präsentieren Ihnen auf dieser Doppelseite die offizielle Tuning-Hilfe.

TIPP 1

Distanz-Einstellung

Im Menü „Anzeige“ regulieren Sie mit dem „Distanz-Darstellg“-Regler die maximale Sichtweite und die Texturdetails. Einer Geforce2 MX/MX-400 geht ab der Mittelstellung die Puste aus. Wir empfehlen Ihnen, die „Bildschirmauflsg“ auf 16 Bit Farbtiefe einzustellen, um die Grafikkarte zu entlasten.

TIPP 2

Abstürze verhindern

Bei der Fehlermeldung „Exception Error c000005 at Address XXXXXXX“ installieren Sie DirectX 8.1 von der Install-CD neu. Hilft das nicht, löschen Sie den Unterverzeichnis „GTA 3 User Files“ in Ihrem „Eigene Dateien“-Ordner. Das Spiel legt den Ordner dann mit den Standardeinstellungen neu an. Der Ordner darf nicht schreibgeschützt sein.

TIPP 3

Spielstand-Probleme

Können Spielstände nicht geladen werden, dann sollten Sie das Spiel in das vom Installationsprogramm vorgeschlagene Verzeichnis installieren.

TIPP 4

Kyro-2-Grafikfehler

Schalten Sie den „Stencil Buffer“ in den erweiterten Grafikeinstellungen des Grafikkartentreibers aus. Bei

vielen Spielern sorgte diese Einstellung für ein Geschwindigkeitsplus. Außerdem empfehlen wir Ihnen die Installation des aktuellen Referenztreibers, den Sie auf unserer Heft-CD finden. Er beseitigt neben Kanten- und Texturfehlern diverse andere Probleme mit Kyro-2-Grafikkarten.

TIPP 5

Arbeitsverweigerung

Stürzt das Spiel beim Laden ab, löschen Sie die Dateien „txd.dir“ und „txd.img“ im „model“-Verzeichnis der Installation. Die Texturen werden beim nächsten Start des Spiels neu konvertiert, vorausgesetzt, GTA 3 hat die Texturen vorher schon einmal angelegt. Außerdem kann die Soundschnittstelle „Aureal“ zu spontanen Abstürzen führen oder verhindern, dass das Spiel

startet. Löschen Sie die Datei „GTA3.SET“ im Windows-Verzeichnis „Eigene Dateien\GTA 3 User Files“ und wählen Sie eine andere Soundschnittstelle.

TIPP 6

Startprobleme mit Windows XP

Windows XP macht in Zusammenarbeit mit GeForce-Grafikkarten Probleme. Um die Schrift im Spielmenü lesen zu können, müssen Sie ein drei MByte großes Update von der Microsoft-Webseite herunterladen. Geben Sie den folgenden Link ohne Bindestriche (!) und Leerzeichen ein: „<http://www.microsoft.com/downloads/release.asp?ReleaseID=37943&area=search&ordinal=5>“. Den Link finden Sie auch auf unserer Heft-CD.

TIPP 7

Allgemeine Tipps

Optimieren Sie mit dem Systemprogramm „Defrag“ alle Festplatten. Schließen Sie vor dem Spielstart alle Hintergrundprogramme. Dazu stellen Sie vor dem Spielstart mit dem Tastenkürzel STRG + ALT + ENTF sicher, dass im Task Manager alle Zusatzprogramme geschlossen sind. Unter Windows 98/95/Me müssen die Einträge „Explorer“ und „Systray“ aktiv sein. Unter Windows XP/2000 darf in der Registerkarte „Anwendungen“ kein Eintrag mehr stehen.

TIPP 8

Wenn's stark ruckelt

Wenn sich Festplatte und CD-ROM-Laufwerk eine IDE-Datenleitung teilen, bremsen das GTA 3 aus, da das Spiel nur abwechselnd statt gleichzeitig von der Festplatte und dem CD-ROM-Laufwerk lesen kann. In diesem Fall müssen Sie die Festplatte mit der Installation und das verwendete CD-Laufwerk an unterschiedlichen IDE-Strängen anschließen. Ein Umbau sollte nur von erfahrenen PC-Anwendern durchgeführt werden. Bitten Sie im Zweifelsfall einen Verwandten, Freund oder Kollegen um Hilfe.

TIPP 9

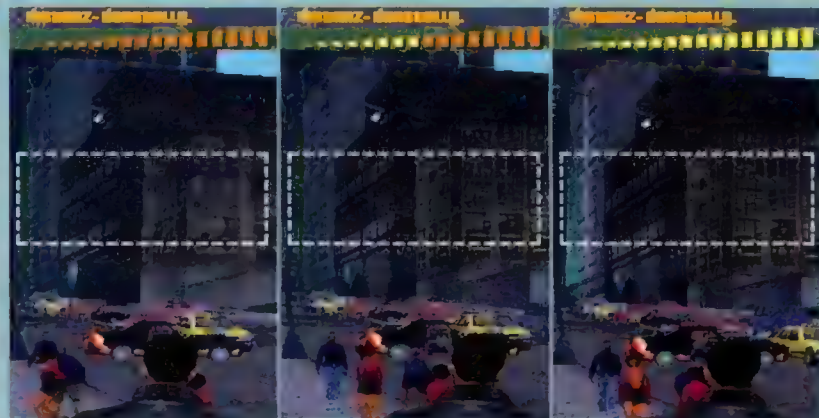
Voll im Bilde

Für ungebremste 3D-Leistung sollten Sie „Frame Sync“ im Anzei-

Grafikmechaniker am Werk

Wir erklären, welche Vor- und Nachteile Sie durch die Einstellung der Grafikdetails haben.

Wenn Ihre Grafikkarte am Leistungslimit arbeitet (zum Beispiel in hohen Auflösungen bei 32 Bit Farbtiefe), stellt sich ein störender Ruckel-Effekt ein. Stellen Sie in diesem Fall zuerst die Farbtiefe auf 16 Bit und verringern Sie gegebenenfalls die Auflösung. Denken Sie auch daran, dass 3D-Sound wie EAX oder Aureal A3D die Grafikperformance um fünf bis zehn Prozent senkt.



Distanzeinstellung: Niedrig

Die Hochhäuser im Hintergrund sehen verwaschen aus. Das Ergebnis: etwas mehr Spieleleistung auf Kosten der Optik. Einziger Nachteil: Der Straßenverkehr wird nur im Nahbereich dargestellt. Bei Autorennen kann es also passieren, dass vor Ihnen aus dem Nichts ein Truck auftaucht.

Distanzeinstellung: Mittel

Nicht alle Hochhäuser werden verwaschen dargestellt. Diese Einstellung ist der beste Kompromiss aus Leistung und guter Bildqualität. Zwar wird immer noch nicht der komplette Straßenverkehr dargestellt; Bleifüße dürften damit allerdings mehr als zufrieden sein.

Distanzeinstellung: Hoch

Bei vollen Details kommen stets scharfe Texturen zum Einsatz. Dies kostet bei Einsteiger-Grafikkarten ordentlich Leistung. Dafür werden Verkehrsteilnehmer auch in der Ferne dargestellt – die beste Möglichkeit, um vorausschauend durch Liberty City zu rasen.

ge-Menü abstellen. Dies gilt auch, wenn Ihre Maus etwas verzögert reagiert. Sollten Sie die eventuell auftretenden, horizontalen Schlieren im Spiel stören, aktivieren Sie die Option wieder – Sie verlieren dadurch allerdings etwas 3D-Leistung. Einen zusätzlichen Leistungsschub erhalten Sie, wenn Sie die „Unschärfe FX“ abschalten. Das Ergebnis: Das Bild wird schärfer und das Spiel schneller.

TIPP 10

Fauler Treiberzauber

Stellen Sie sicher, dass Sie neben aktuellen Grafik- und Mainboard-Treibern die aktuellsten Soundkartentreiber installiert haben. Besitzer einer Voodoo-Grafik-

karte von 3dfx haben bei GTA 3 im wahrsten Sinne schlechte Karten, da seit 2000 keine offiziellen neuen Treiber entwickelt wurden. Hier können lediglich inoffizielle Treiber aus dem Internet helfen, für die es aber keine Funktionsgarantie gibt. Inoffizielle Treiber finden Sie auf der Webseite www.voodoofiles.com/3dfxhelp.asp. Unser Tipp: Kaufen Sie sich eine aktuelle günstige Grafikkarte (siehe PC-Games-Einkaufsführer), anstatt die dubiosen Treiber aus dem Internet zu installieren.

BERND HOLTSMANN

Wenn gar nichts mehr geht!

Wenn keiner der angegebenen Tipps weiterhilft, hat Hersteller Take 2 Interactive noch eine eigene Hotline, die Ihnen bei der Problemlösung zur Hand geht.

Besuchen Sie einfach die Online-Supportabteilung auf www.take2.de/support/hilfe.html. Zeitsparend ist das „Komfort-Formular“, mit dem Sie Ihr Problem und die technischen Daten Ihres PCs einfach zur Hotline weiterleiten können. Die Hotline-Telefonnummer lautet 01805/217316, ist wochentags zwischen 12 und 20 Uhr erreichbar und kostet € 0,12 pro Minute.

TEIL 1

XP-Tuning für Spieler

Wir machen Sie zum PC-Experten: In unserer Tuning-Serie zeigen wir Schritt für Schritt, wie Sie Probleme unter Windows XP lösen.




Microsoft
Windows ^{XP}
Tuning für Spieler

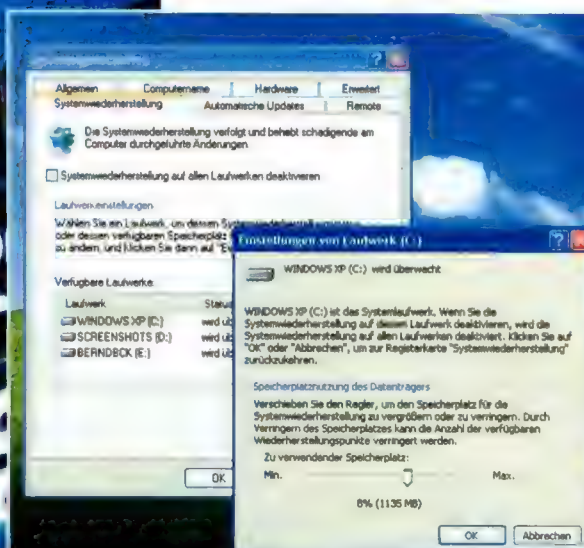
TIPP 1

Windows kaputt? Kein Problem!

Mit Windows XP brauchen Sie den PC nicht mehr neu zu installieren, wenn Sie eine PC-Panne haben. Auch bei schwerwiegenden Problemen können Sie schnell den vorherigen Zustand wiederherstellen. Die so genannte Systemwiederherstellung finden Sie unter Programme/Zubehör/Systemsteuerung.

1. Im Bereich „Einstellungen“ legen Sie den Festplattenplatz fest, den das Programm für Speicherpunkte verwenden darf. Je mehr Platz Sie bereitstellen, umso mehr Wiederherstellungspunkte sind möglich. Zudem können Sie festlegen, welche Laufwerke von der Systemüberwachung geprüft werden sollen. Wir empfehlen Ihnen, die Voreinstellung „Alle Laufwerke“ beizubehalten.

2. Wenn Windows XP wegen eines Problems nicht mehr startet, drücken Sie nach dem Rechnerstart die Taste F8, starten dann den „Abgesicherten Modus“ und anschließend die Systemwiederherstellung. Um eine frühere Installation wieder zu reaktivieren, wählen Sie den Punkt „Computer zu einem früheren Punkt wiederherstellen“. Danach bietet Ihnen Windows XP einen Kalender an, in dem alle Tage mit Wiederherstellungspunkten fett markiert sind. Zudem sind alle Punkte mit einer kurzen Erläuterung versehen. Über das Startmenü der Systemwiederherstellung können Sie auch leicht eigene Backup-Punkte erstellen.



NÜTZLICH Die Systemwiederherstellung erspart Ihnen bei kleinen und großen PC-Pannen die Neuinstallation.

3. Windows XP erstellt ein Backup Ihres „Eigene Dateien“-Ordners (C:\Dokumente und Einstellungen\Ihr Benutzername\Eigene Dateien) und speichert ihn bei der Systemwiederherstellung auch wieder zurück. Aktuelle Spiele wie **Dungeon Siege** oder **GTA 3** sichern in diesem Ordner Ihre Konfigurationsdateien und Spielstände. Wenn Sie einen manuellen Sicherungspunkt erstellen, werden diese Spielstände nicht mitgesichert. Sichern Sie die Ordner gegebenenfalls selbst.

TIPP 2

Probleme bei kopiergeschützten Spielen

Spiele mit dem SafeDisc-Kopierschutz können teilweise unter Windows XP nicht ausgeführt werden. Die Fehlermeldung „Bitte legen Sie die Original-CD ein!“ verschwindet erst durch einen offiziellen Windows-XP-Patch von der Microsoft-Webseite. Das kleine Programm (55 Kbyte) finden Sie unter <http://download.microsoft.com/download/WinXPHome/Patch/1.0/WXP/EN-US/updatesecdrv.exe>. Auf unserer Heft-CD befindet sich der Link natürlich auch.

TIPP 3

Beschleunigung des Bootvorgangs

Auf vielen Spiele-PCs dauert der Startvorgang von Windows XP eine halbe Ewigkeit. Um diese Boot-Ewigkeit zu verkürzen, hat Microsoft ein Tool für Windows XP entwickelt.

1. Rufen Sie die Webseite download.microsoft.com auf, klicken Sie auf „Keyword Search“ und geben Sie den Begriff „bootvis“ ein. Anschließend laden Sie das Programm mit einem Klick auf „BootVis.exe Tool...“ herunter. Speichern Sie es auf Ihrer Festplatte und installieren Sie es mit einem Doppelklick. Auf unserer Heft-CD finden Sie übrigens den direkten Download-Link zum Programm.

2. Das Programm analysiert das bestehende System sowie das Ladeverhalten von Treiber und Software. Schließen Sie dazu alle laufenden Programme und starten dann BootVis. Wählen Sie aus dem Menü „File“ den Eintrag „New/Next Boot + Driver Trace“ aus. Überneh-

men Sie im nächsten Fenster die Voreinstellungen mit „OK“ und booten Sie den Rechner neu.

3. Sobald das System analysiert wurde, startet das Programm automatisch. Die erstellten Daten werden grafisch dargestellt und können über das Menü „File“ („Datei“) und den Eintrag „Save As...“ („Speichern unter“) abgespeichert werden. Der Eintrag „Driver Delay“ im linken Baumdigramm zeigt Ihnen beispielsweise die Treiber an, die den Systemstart in die Länge ziehen. Im nächsten Schritt wird der Startvorgang optimiert.

4. Starten Sie wieder BootVis und wählen Sie aus dem Menü „Trace“ den Eintrag „Optimize System“ aus. Auch hier ist ein weiterer Neustart erforderlich. Die Optimierung durch BootVis kann einen Moment dauern. Die Daten der Optimierung werden auf Platte geschrieben und die Ergebnisse wieder grafisch angezeigt. Man sieht, dass sich der Boot-Vorgang beziehungsweise einige der Ladevorgänge verkürzt haben: Insgesamt konnte hier eine Einsparung von rund 20 Prozent, nämlich von 36 auf 29 Sekunden, erzielt werden. Diese Zeit umfasst den kompletten Boot-Vorgang, also den Windows-Start bis zur Anzeige des Desktops.

TIPP 4

Windows XP und andere Betriebssysteme

Ein Update Ihrer funktionierenden Windows-Installation ist Ihnen zu unsicher? Kein Problem, denn

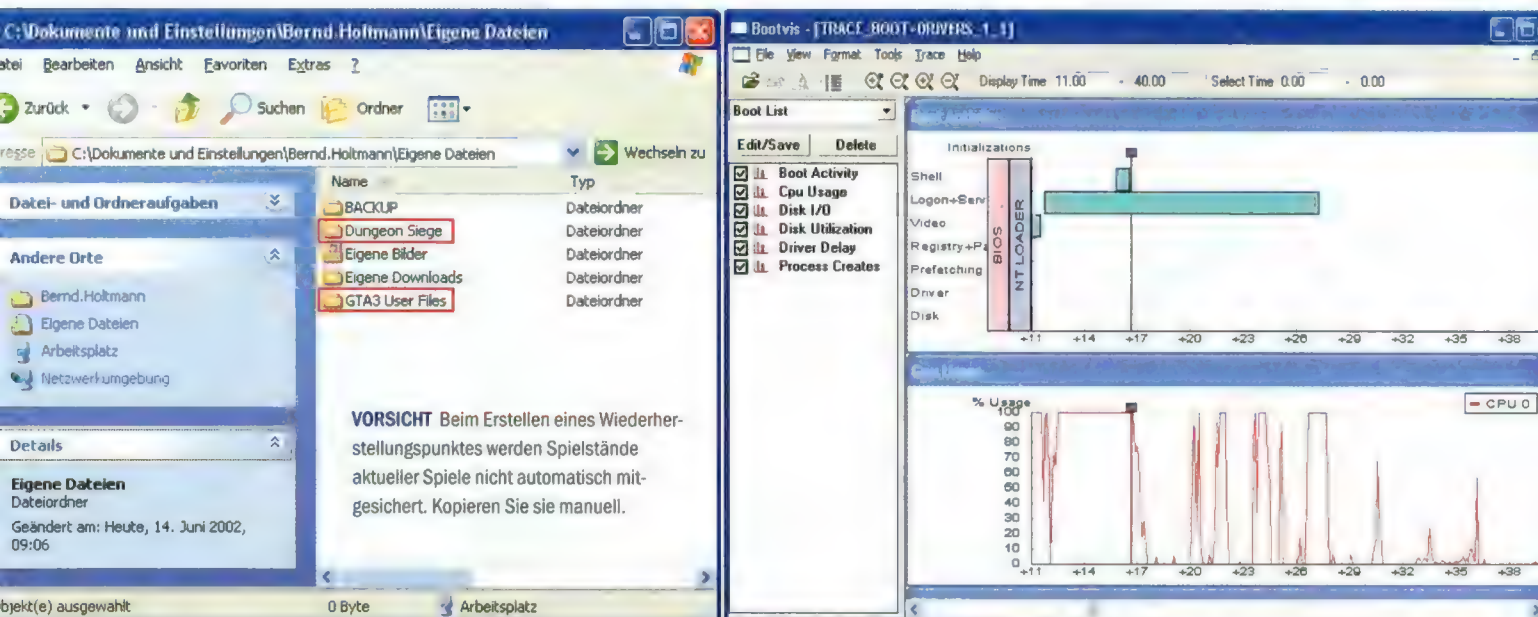
Windows XP bietet einen integrierten Boot-Manager, mit dem Sie zwischen den installierten Betriebssystemen auswählen können. Die Installation als zweites Betriebssystem ist wirklich einfach. Sie müssen Windows XP im Setup-Programm lediglich als Neuinstallation einrichten und dann installieren.

1. Wenn Sie während der Installation als Windows-Ordner eine andere Festplatte als C:\ oder ein anderes Verzeichnis angeben, installiert Windows XP den Boot-Manager automatisch. Dieser befindet sich dann im Stammverzeichnis (beispielsweise C:\) Ihres ursprünglichen Betriebssystems und wird nach dem PC-Start automatisch geladen, wenn mehrere Betriebssysteme zur Verfügung stehen. Dort enthält die Datei BOOT.INI alle Informationen und Optionen, die beim Start des Boot-Managers angezeigt werden.

2. Sie können das Verhalten des Boot-Managers übrigens nach Ihren Wünschen festlegen. Klicken Sie sich über Start/Systemsteuerung/System zu der Registerkarte „Erweitert“ durch. Dort klicken Sie im Bereich „Starten und Wiederherstellen“ auf den Schalter „Einstellungen“. Unter „Standardbetriebssystem“ können Sie nun das Betriebssystem auswählen, welches automatisch nach Ablauf der Auswahlzeit geladen wird. Die Zeit der Auswahl können Sie übrigens unter „Anzeigedauer der Betriebssystemliste“ einstellen. Schließen Sie die Änderungen mit einem Klick auf „OK“ ab.

BERND HOLTSMANN

OPTIMIERT Das Programm BootVis ist sehr nützlich, um Ihnen Zeit beim PC-Neustart zu sparen.



Hardware-Hilfe

Der Klang macht die Musik

Seit geraumer Zeit habe ich das Z-560 Sound System von Logitech im Auge. Allerdings will ich sicher gehen, dass ich es auch an meiner Soundkarte, einer Hercules Muse-XL, anschließen kann. Außerdem habe ich gelesen, dass das Boxensystem eine so genannte Effektivleistung von 400 Watt hat. Ist das die Leistung, die das System nur über kurze Zeit liefern kann?

YANNICK STADTELMAYER, PER E-MAIL

Die MuseXL besitzt zwei vorverstärkte Audio-Ausgänge, an die Sie das Z-560 problemlos anschließen können. Die Effektivleistung eines Boxensystems gibt übrigens den dauerhaft erreichbaren Leistungswert eines Boxensystems an. Auf Boxen-Verpackungen wird dieser auch als „Watt (RMS)“ angegeben. Im Gegensatz dazu ist die Leistungsangabe in „Watt P. M. P. O.“ („Peak Maximum Power Output“) sinnlos, da diese lediglich die Spitzenleistung für den Bruchteil einer Sekunde angibt. Wenn Sie also auf günstigen Boxensystemen einen auffälligen Sticker mit dem „P. M. P. O.“-Kürzel sehen, sollten Sie sich unbedingt nach der Effektivleistung aller Einzelkomponenten erkundigen. Die 400 Watt des Z-560 sind natürlich ein RMS-Wert.

PCI-Grafikkarte als Alternative

Könnt ihr mir eine PCI-Grafikkarte mit einem OpenGL-Modus nennen?

BENJAMIN BÜNTE, PER E-MAIL

Neben älteren Geforce2-MX-Grafikkarten gibt es mittlerweile auch eine Geforce4 MX-420 in der PCI-Variante. Für aktuelle 3D-Spiele ist die Platine zu langsam, erwarten Sie also keine Performance-Sprünge. Die Verto MX420 PCI von Hersteller PNY besitzt 64 MByte SDRAM und einen zusätzlichen TV-Ausgang. Die Karte kostet rund 130 Euro und ist unter anderem bei www.reichelt.de (Tel.: 04422-955333) zu bestellen.

Spinnt meine Grafikkarte?

Ich habe den neuen Detonator-Treiber installiert und nun denkt Windows, ich habe einen Standard-Monitor. Ich besitze eine Geforce2 Ti und einen Iiyama-Monitor. Ich weiß nicht, was ich einstellen muss. Muss ich auch einen Treiber für meinen Monitor einrichten?

ANJA TORWEG, PER E-MAIL

Ja, anhand einer kleinen Treiberdatei kann der Monitorhersteller dem Betriebssystem die genauen Auflösungen und Bildwiederholfrequenzen mitteilen, die Ihr Monitor beherrscht. Einige Hersteller legen dem Bildschirm den Treiber auf Disketten oder CDs bei. Oft müssen Sie sich aber den Treiber von der Hersteller-Webseite herunterladen. Auf der Webseite <http://www3.iiyama.de/pages/service/treiberinst.php> finden Sie den Treiber sowie eine detaillierte Anleitung für alle Windows-Betriebssysteme.

Geforce4 und verborgene Kondensatoren

Ich habe in einer Zeitschrift gelesen, dass nicht alle Geforce4 Ti-4600 auf das Epox 8KHA+ passen. Welche Karten das genau sind, stand natürlich nicht drin. Mich würde mal interessieren, welche passen und welche nicht, da ich mir eine solche Grafikkarte zulegen möchte!

ANDREAS THORGAU, PER E-MAIL

Die bisherigen Modelle mit Nvidias Referenzdesign passen mechanisch nicht auf das Epox 8KHA und das 8KHA+. Zwei Kondensatoren sind so ungünstig platziert, dass die Karte nicht in den AGP-Slot rutschen kann. Sie können den Grafikkarten-Kondensator auch leicht nach oben biegen, damit die Karte in den AGP-Slot passt. Laut Epox können Sie den störenden Kondensator CE6 sogar ganz entfernen. Der Baustein stabilisiert den DDR-Speichertransfers, sei aber nach Epox-internen Messungen bei aktuellen Speichermodulen nicht notwendig. Wenn Ihnen diese Lösung auch aufgrund des Garantieverlustes nicht zusagt, wenden Sie sich an die Epox-Hotline unter 09241/991740 (support@elito-epox.com).

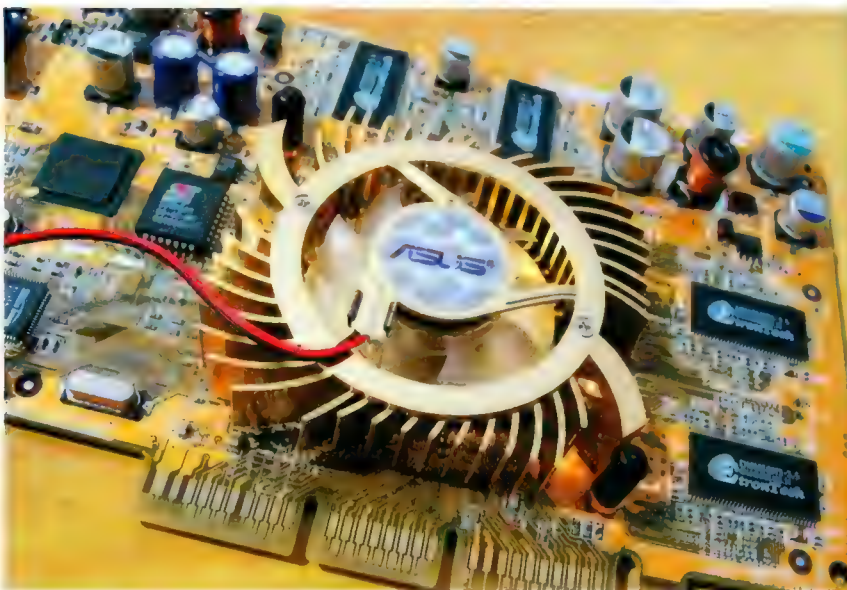
Doom 3 auf einer Geforce4

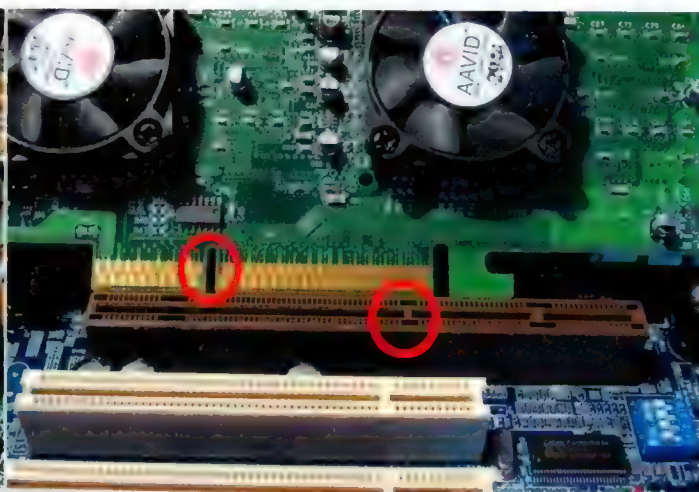
Ich habe euer Interview mit Dave Kirk von Nvidia gelesen (PC Games 07/02, Seite 14). Kirk sagt ja, Doom 3 wird flüssig laufen, aber nur bei höher entwickelter Nvidia-Hardware könne man alle Details und Farbtiefen voll genießen. Würde sich denn eine Geforce4 Ti-4600 für meinen PC lohnen? Was meint ihr, wie lange es ungefähr dauern wird, bis neue Nvidia-Hardware zu haben ist? Ich habe einen 1.700 MHz Pentium 4 und eine Geforce2 GTS.

STEFAN, PER E-MAIL

Unser Tipp: Kaufen Sie sich jetzt eine vergleichsweise günstige Geforce4 Ti-4200 für rund 230 Euro

GOLDSTÜCK Die Geforce4 Ti-4200 bietet das beste Preis-Leistungs-Verhältnis für PC-Spieler, die 3D-Spiele bevorzugen.





UNMÖGLICH Die Einkerbungen des braunen AGP-Slots eines Pentium-4-Mainboards passen weder physikalisch noch technisch zu denen der alten Voodoo5-Grafikkarte.

und übertakten Sie diese etwas. Wenn **Doom 3** in den Handel kommt, ist bereits die nächste Grafikkartengeneration im Handel. Dann können Sie die Geforce4 Ti-4200 verkaufen, investieren weitere 230 Euro und kaufen sich dann eine noch schnellere Grafikkarte. Dieses Vorgehen ist auf jeden Fall sinnvoller, als jetzt rund 500 Euro für eine Geforce4 Ti-4600 auszugeben. Denken Sie aber daran, dass Sie die Produktgarantie verlieren, wenn Sie Ihre Geforce4 Ti-4200 übertakten. Mehr über zukünftige Grafikchips erfahren Sie übrigens ab Seite 166.

Dungeon Siege geht in die Knie

Ich habe mir Dungeon Siege gekauft und spielte es mit wachsender Begeisterung. Doch spätestens seit dem dritten Partymitglied wurde mein PC (Pentium 3 mit 800 MHz) sehr langsam. Also blieb mir nichts andere übrig, als eure Tuningtipps aus PC Games 06/02 zu beherzigen und damit so ziemlich alles, was das Spiel optisch schön macht, abzuschalten. Ab dem sechsten Partymitglied ließ sich nichts mehr runterschrauben, so dass an Weiterspielen gar nicht mehr zu denken war. Nach kurzer, aber reiflicher Überlegung gibt es nur noch eines: auf einen Pentium 4 aufrüsten! In euren Leistungs-Checks taucht immer wieder auf, dass ein Pentium-4-Prozessor in Verbindung mit der Voodoo5-Karte technisch unmöglich ist. Heißt das, ich muss mir auch noch eine andere Grafikkarte kaufen?

MIZEKA, PER E-MAIL

Beim Pentium-4-Upgrade müssen Sie nicht nur Mainboard, Hauptprozessor, Prozessorkühler und Hauptspeicher austauschen, sondern auch noch Geld in eine neue Grafikkarte investieren. Pentium-4-Mainboards sind nicht fähig, den Voodoo5-Grafikkarten die verlangten 3,3 Volt zukommen zu lassen – sie liefern lediglich 1,5 Volt. Davon unabhängig passt eine Voodoo5 auch physikalisch nicht in einen Pentium-4-AGP-Slot. Die Aussparungen in der AGP-Steckleiste sind an anderer Stelle und verhindern den Einbau. Unsere Empfehlung: Kaufen Sie sich eine neue AGP-Grafikkarte. Die Testsieger finden Sie in unserem PC-Games-Einkaufsführer ab Seite 128. Dort finden Sie auch eine Übersicht über alle aktuellen Grafikchips.

Ein neues Heim für die Festplatte

Ich habe mir eine neue Festplatte gekauft und will diese nun in meinen PC einbauen. Ich habe aber schon ein DVD-Laufwerk und einen Brenner. Ich weiß, dass ich nur jeweils zwei Geräte an ein IDE-Kabel anschließen kann. Wie kann ich die Laufwerke sinnvoll an beide Kabel anschließen?

STEFAN BRUMM, PER E-MAIL

Jeder PC besitzt mindestens zwei IDE-Anschlüsse, an die Sie jeweils zwei, also insgesamt vier Laufwerke anschließen können. Wenn Sie Ihre Festplatten an das erste IDE-Kabel stecken, ist jeder Kopiervorgang von einer zur anderen Festplatte zwar sehr langsam, dafür kann der PC gleichzeitig auch Daten vom DVD-Laufwerk am zweiten IDE-Strang lesen.

Denken Sie daran, dass Sie die Laufwerke über kleine Stecker (auch „Jumper“ genannt) für die Zusammenarbeit einstellen müssen. An jedem IDE-Kabel muss ein Gerät in den „Master“-Modus, das andere in den „Slave“-Modus geschaltet werden, damit beide zusammenarbeiten können.

S/W Bild am TV-Ausgang

Kann ich auch farbige Bilder über meinen TV-Ausgang an meinen Fernseher weiterleiten? Muss ich vielleicht am Fernseher eine Funktion aktivieren oder einen speziellen Treiber installieren? Ich besitze eine Geforce4 Ti-4600 von Creative.

THORSTEN HACKEL, PER E-MAIL

Installieren Sie zunächst den aktuellen DetonatorXP-Treiber von unserer Heft-CD. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Desktop und wählen Sie „Eigenschaften“ aus. Im folgenden Fenster klicken Sie in der Registerkarte „Einstellungen“ auf den Knopf „Erweitert“. In der Registerkarte „Nview“ finden Sie im unteren Bereich den Schalter „Einstellungen“. Nachdem Sie ihn angeklickt haben, können Sie in einem weiteren Fenster unter anderem das TV-Format einstellen. Hier müssen Sie den PAL- und nicht den NTSC-Modus wählen. Danach sollte Ihr TV-Ausgang auch farbige Bilder auf den Fernseher zaubern. **BERND HOLTSMANN**

Noch Fragen?

Wenn Sie Technik- oder Hardwarefragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

Computec Media AG
PC Games
Stichwort: Hardware-Hilfe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder einfach als E-Mail an:

technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Lesereinsendungen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Webseite www.pcgames.de. Dort finden Sie im Community-Bereich elf separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.

VIDEOS

AKTUELL

Zu Besuch bei GIGA Games
Das PC-Games-Testcenter

VORSCHAU

Die Abenteuer-Hits 2003
Die Action-Hits 2003
Die Strategie-Hits 2003
Die Sport-Hits 2003
Robin Hood (nur DVD)
Y-Project (nur DVD)

TEST

Age of Wonders 2 (nur DVD)
Der Industriegigant 2 (nur DVD)
Grand Prix 4
Neverwinter Nights
Warcraft 3

TRAILER (NUR DVD)

Commandos 3
Erkan & Stefan (Kino)
Gothic 2
Men in Black 2 (Kino)
Praetorians
Rainbow Six: Raven Shield
S.T.A.L.K.E.R.
Splinter Cell
XIII

PATCHES

Counter-Strike v1.5 von v1.4
Die Sims Hot Date v2.0
Dungeon Siege v1.09B (e)
Europa Universalis 2 v1.05 (d)
German Railroads Biggetal-Update
Half-Life v1.1.1.0 von v1.1.0.9 (d)
Port Royale 1.1
Zanzarah v1.010 (d)

TREIBER

WINDOWS 9X UND ME:
Asus Riva TNT2 - GF4 Treiber 29.40
Ati Radeon 4.13.01.9031
Ati Radeon OpenGL-Treiber
Ati Radeon-Referenz-Treiber 7.70
Nvidia 3D Stereo Treiber 28.32
Nvidia Detonator (TNT2 - GF4) 29.42
PowerVR Kyro I_II 1.05.15.0084

WINDOWS 2000 UND XP:

Asus Riva TNT2 - GF4-Treiber 29.41
Ati Radeon 5.13.01.6071 Win2k
Ati Radeon 6.13.10.6071 WinXP
Ati Radeon OpenGL-Treiber
Ati Radeon Referenz-Treiber 7.70
Nvidia 3D Stereo Treiber 28.32
Nvidia Detonator (TNT2 - GF4) 29.42
Nvidia WDM-Treiber 1.08
PowerVR Kyro I_II 1.05.15.0084
PowerVR Kyro I_II Referenztreiber

TOOLS

Asus-Kompatibilitätsliste 6/2002
Ati RefreshFix 0.9.9.6b
DirectX 8.1 Win2k
DirectX 8.1 Win9x_Me
nVHardPage Tweaker 0.87.7b
Nvidia Refresh Rate Fix MKII v1.12 E
Powerstrip (3.12)
Rage3D Radeon Tweaker
RefreshLock 2.01
RivaTuner 2.0 RC 10.2

SPECIALS

Gamespy
Wallpapers
WinZip

TOP-DEMO | NEOCRON

Eigentlich ist **Neocron** ein Massive-Multiplayer-Spiel. Mit dieser Probefassung haben Sie aber die Chance, den 3D-Titel auch ohne Internet kennen zu lernen. Sie übernehmen in der Demo die Rolle des City-admin-Agenten Jerod Parker und unternehmen erste Schritte durch einen finster-futuristischen Innenlevel. Gleichzeitig werden Sie per deutscher Sprachausgabe mit der Spielsteuerung vertraut gemacht.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion		
←	Vorwärts gehen	←	Nach links ausweichen
→	Rückwärts gehen	↵	Waffe benutzen
↵	Nach rechts ausweichen	☐	Objekt aufheben/ benutzen
		Strg	Springen
		0	Kriechen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 400, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 600, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 177 MB



GLOBAL OPERATIONS

An **Global Operations** scheiden sich die Geister: Viele CS-Fans geben nichts darauf, andere sehen es als willkommene Abwechslung zur Multiplayer-Taktik-Shooter-Referenz. Eine eigene Meinung können Sie sich anhand dieser finalen Demoversion bilden. Während Sie in der Beta-Demo (in PC Games 05/2002) in Quebec unterwegs waren, ist diesmal die Map „Antarctica“ Basis für spannende Mehrspieler-Gefechte.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion		
←	Vorwärts gehen	←	Nach links ausweichen
→	Rückwärts gehen	↵	Nach rechts ausweichen
↵		☐	Waffe benutzen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 500, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.000, 196 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 200 MB

CYCLING MANAGER 2

Wer sich alljährlich für Events wie die Tour de France begeistert, darf im **Cycling Manager 2** auch mal am Rad drehen – und zwar als Trainer eines eigenen Rennfahrer-Teams. In der Demoversion können Sie eine Strecke ausprobieren und Ihrem Team dabei Anweisungen geben. Sie steuern dabei zum Beispiel, wie aggressiv Ihre Radler unterwegs sind und ob sie teamorientiert fahren oder einen Spurt einlegen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Pfeiltasten:	Fahrer durchschalten
☐	Schaltfläche auswählen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 233, 32 MB RAM
Empfohlen: CPU 500, 64 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 72,7 MB

TOP-DEMO | DER INDUSTRIEGIGANT 2

Wie beim 750.000fach verkauften Vorgänger schlüpfen Sie auch in **Der Industriegigant 2** wieder in die Rolle eines kleinen Unternehmers, der sich im Laufe der Zeit zum millionenschweren Industriemogul mausert. Unsere spielbare Demoversion beinhaltet neben einem dreiteiligen Tutorial eine kleine Einzelspielerkarte, auf der Sie erste Erfahrungen mit dem benutzerfreundlichen Programm sammeln. Nicht wundern: Die Demo ist ohne Soundeffekte.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 350, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 700, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 48 MB



STRATEGIC COMMAND

Die Demo zum Rundenstrategiespiel **Strategic Command** versetzt Sie in die Anfangsphase des Zweiten Weltkriegs. Aufseiten der Achsenmächte rücken Sie gegen Frankreich vor, aufseiten der Alliierten müssen Sie die Invasoren zurückschlagen. Sie können frei entscheiden, wie Sie Ihren Feldzug planen – ein Klick auf die „War Map“ und Sie können jedem beliebigen Land den Krieg erklären.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Linke Maustaste	Armee auswählen, bewegen
Rechte Maustaste	Armeeoptionen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 233, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Keine
HD: 44 MB

TOP-DEMO | SYBERIA

Wer klassische, atmosphärisch starke Adventures mag, sollte diese Demo auf jeden Fall antesten. Als Juristin Kate Walker bereisen Sie den Ort Valadiene in den französischen Alpen, um das Geheimnis einer ungewöhnlichen Spielzeugfirma zu lüften. In der Demo erleben Sie per Zwischensequenz Ihre Anreise. Im Hotel angekommen, dürfen Sie Ihr Zimmer beziehen, Charaktere treffen und erste Nachforschungen anstellen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Ziel ansteuern/Aktion
	Inventar und Menüs aufrufen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 350, 16 MB RAM
Empfohlen: CPU 500, 32 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 113 MB



TOP-TOOL | NEVERWINTER-NIGHTS-EDITOR

B ioware hat die Beta-Version des NWN-Editors veröffentlicht, um möglichst vielen Spielern die Möglichkeit zu geben, sich mit dem Tool vertraut zu machen und zu experimentieren. Der Nachteil: Es sind nicht alle Bestandteile der Verkaufsversion enthalten und durch weitere Code-Änderungen kann es passieren, dass Sie die Dungeons und Missionen, die sie mit dem Beta-Editor kreieren, nicht mit der finalen Verkaufsversion spielen können.

SPIELSTEUERUNG

Der Editor wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 450, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.000, 256 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 570 MB



TOP-10-DEMOS

PLATZ

- 1 Neverwinter-Nights-Editor
- 2 Der Industriegigant 2
- 3 Neocron (Offline-Demo)
- 4 Syberia
- 5 No One Lives Forever (Classic, nur DVD)
- 6 Giants (Classic, nur DVD)
- 7 Tiger Woods 2002 (nur DVD)
- 8 Global Operations
- 9 Star Trek: New Worlds (Classic, nur DVD)
- 10 Cycling Manager 2

TOP-DEMO | TIGER WOODS 2002

Golfen wie die Profis! Wahlweise als Tiger Woods oder Colin Montgomery schwingen Sie in unserer Demoversion an drei anspruchsvollen Löchern des Clubs Sawgrass den Schläger. Aber lassen Sie sich Ihren Score nicht durch die zahlreichen Wasserhindernisse vermessen. Sonst wird's nix mit dem erhofften Birdie. Ballphysik und Grafik von EA Sports neuestem Golfspiel rangieren auf hohem Niveau.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Nach links zielen
	Nach rechts zielen
	Schlag ausführen
	Ballflug abbrechen
1-9	Kameraeinstellungen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 300 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 700 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 155 MB



NO ONE LIVES FOREVER (CLASSIC)

Begleiten Sie die britische Agentin Kate Archer durch insgesamt vier Einzelspieler- und zwei Multiplayerkarten. Diese Demo ist die aktuellste Version und auf demselben Stand wie die offizielle Verkaufsversion, inklusive aller Patches. Wenn Sie von der ersten Demo enttäuscht waren, sollten Sie unbedingt noch einen Blick auf diese Version werfen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion		Aktion
	Vorwärts		Kriechen
	Rückwärts		Feuer
	Links		Benutzen
	Rechts		Inventar

SYSTEMANFORDERUNGEN

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.
Benötigt: CPU 300, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 170 MB

GIANTS MECCARYNS (CLASSIC)

Der typische, schräge Humor von Shiny wartet auch in unserer Action-Top-Demo auf Sie. Lassen Sie sich aber nicht ablenken, denn in der Rolle der Meccaryns müssen Sie einem Smartie Frischfleisch bringen, was den Sea Reapern aber gar nicht gefällt. Setzen Sie daher die Zahl der Meccaryns und deren Waffenarsenal klug ein, um nicht zu verlieren.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Vorwärts
	Rückwärts
	Links
	Rechts
	Feuer
	Jetpack

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 350, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 700, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 160 MB

STAR TREK: NEW WORLDS (CLASSIC)

Star Trek meets Starcraft, ist die Devise, mit der für New Worlds geworben wird. Ob der Vergleich passt, können Sie anhand dieser Klassiker-Demo ausprobieren. Jedenfalls gibt es das 3D-Echtzeit-Strategiespiel von Interplay jetzt ganz neu zum Budget-Preis. In einem Tutorial lernen Sie zunächst Grundlegendes wie Gebäudebau und Kampfsteuerung. Anschließend dürfen Sie in einer Mission im Auftrag der Föderation einen Planeten gegen angreifende Klingonen und Romulaner verteidigen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
	Auswählen, Ziele festlegen
	Markierungen aufheben

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 300, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 124 MB

EXTRAS DER PC-GAMES-DVD

DEMOS

Tiger Woods 2002
Giants (Classic)
No One Lives Forever (Classic)
Star Trek: New Worlds (Classic)

SHAREWARE-SPIELE

Bar Room Games Gold
Comic Kicker
Fittris
Flop!
Fruit Machine Sim
Gems 3D Puzzle Game v2.6
Golf Track
Quake & Break
Sonic Ball 1.0
Swashblood Isle
Virtual Piano 2.0
Women of the World

SHAREWARE-TOOLS:

Audio Plus 2.0
Mp3 Media Studio
3D Mediator
Hypersnap 4.50.02
Photos Manager
Account Pro
Bullet Proof FTP 2.41
CocoFTP
Active Click
ADCS 109
Add-Remove Plus 2000
Directory Report 1.14c
Disk Trage SWP62
Eshine Clean Assistant

Eshine Dir Quickview

Eshine Utilities Gold
GOWProp
Microprocessor 8085
Office
Performance Organizer

PATCH-DATENBANK

Age of Empires 2 - Age of Kings v2.0a (d)
Aliens vs. Predator 2 v1.0.9.6 (d)
Anstoß 3 Ad-Karten-Fix (d)
Anstoß Action v1.12 ohne Anstoß 3 (d)
Aquinox v1.17 von v1.15 (d)
Battle Realms v1.01 inkl. Battle Pack #1 (d)
Biathlon 2002 Update (d)
Bundesliga Manager X v1.10 (d)
C&C - Alarmstufe Rot 2 - Yuri's Revenge v1.01 (d)

C & C - Tiberian Sun v2.03 (d)
C&C Renegade v1.015 (d)
Colin McRae Rally 2.0 v1.09 (d)
Comanche 4 v1.0.115 (d)
Commandos 2 - Men of Courage v1.2 (d)
Cossacks - European Wars CD-ROM v3.03 (d)
Cossacks - The Art of War v1.29 (d)
Counter-Strike v1.5 (Mod-Version)
Counter-Strike v1.5 Fullupdate (Verkaufsversion engl.)
Counter-Strike v1.5 Fullupdate (Verkaufsversion dt.)
Counter-Strike v1.5 von v1.4 (Mod-Version)
Counter-Strike v1.5 von v1.4 Update (Verkaufsversion dt.)
Cultures - Die Entdeckung Vinlands v2.02 (d)
Deus Ex - Einzelspieler v1.014f (d)
Diablo 2 - Lord of Destruction v1.09d (int)
Diablo 2 v1.09d (int)

Die Siedler 4 v2.0.1.056 (d)
Die Sims v1.1 - Bildreise (d)
Die Völker 2 2.01 to 2.02 (d)
Driver v2.1 (d)
Emperor - Battle for Dune v1.08 (d)
Emperor - Battle for Dune v1.09 (d)
Empire Earth v1.0.4.0 (d)
Etherlords v1.04 (d)
Fußball Manager 2002 Textmodus Editor
Fußball Manager 2002 Update
Fußball Manager 2002 Datenbankupdate 4
Gothic v1.08h (d)
Grand Prix 3 v1.13 (d)
Half-Life Fullupdate v 1.1.1.0 (d)
Harry Potter und der Stein der Weisen v1.1 (d)
Heroes of Might and Magic 4 v1.3 von 1.1 (d)
IL-2 Sturmovik v1.04x auf 1.1b
Kohan Ahrimans Gift v1.3.5
Lemmings Revolution Update #1 (d)

Midtown Madness 2 XP-Patch
Moonrhn 2 v1.1 (d)
Need for Speed 4 - High Stakes v4.50 (d)
Pizza Connection 2 v1.006 (d)
Rainbow Six - Rogue Spear - Black Thorn v2.61 (d)
Red Faction v1.10 (d)
Serious Sam - The First Encounter v1.05 (d)
Siedler 4 Trojener-Add-on v2.0.1056 von v2.0.1050 (d)
Starcraft v1.09 (d)
Stronghold v1.1 (d)
Sudden Strike v1.2 (d)
TOCA 2 Touring Cars v4.1 (d)
Tomb Raider 3 v1.01 (d)
Tomb Raider 4 - The Last Revelation v1.1 (d)
Tropico v1.0.7 (d)
Wer wird Millionär v1.26 (d)
Wiggles v1.0.844 (d)

Spielerhardware zu gewinnen

Doppelt hält besser: Wir verlosen
zehn GeForce4-Grafikkarten
inklusive Mainboard!

In diesem Monat haben Sie die Möglichkeit, zusammen mit PC Games und Leadtek Deutschland Ihren PC aufzurüsten, denn wir verlosen zehn WinFast-TwinForce2-Pake-

te im Gesamtwert von rund 3.000 Euro. Wie Sie gewinnen können? Einfach den umseitigen Feedback-Teilnahmebogen ausfüllen und einschicken. Wir drücken Ihnen die Daumen!

Die Preise:

10x Leadtek-WinFast-TwinForce2-Paket



je 299 Euro

Das WinFast-TwinForce2-Paket besteht aus zwei Einzelkomponenten. Statt 378 Euro kosten Grafikkarte und Mainboard zusammen nur 299 Euro – ein wahres Schnäppchen, wenn Sie sich für wenig Geld einen leistungsfähigen Spiele-PC zusammenbauen möchten.



WinFast A 250 LE TD

Diese AGP-Grafikkarte setzt den neuen Nvidia-Grafikchip GeForce4 Ti-4200 ein und greift auf 64 MByte DDR-SDRAM zurück, der einen effektiven Speichertakt von 513 MHz besitzt. Der Grafikchip selbst ist mit 250 MHz getaktet. Neben dem normalen Monitorausgang verfügt die WinFast A250 LE TD über einen TV-Ausgang und einen DVI-Anschluss für digitale Flachbildschirme. Besonders interessant ist auch das beigelegte Software-Paket, denn neben einem Software-DVD-Player bekommen Sie auch die Spiele **Aquanox**, **Rogue Spear: Black Thorn** und **Master Rally** dazu. Außerhalb des TwinForce2-Paketes kostet diese Karte übrigens 229 Euro.



Leadtek WinFast K7N 415 DA

Diese ATX-Hauptplatine ist für die SocketA-Prozessoren von AMD gedacht. Sie können also ohne Probleme jeden Athlon, AthlonXP oder Duron auf dieser Platine verbauen. Als Triebwerk verwendet das Mainboard den Nforce-415-Chipsatz von Nvidia. Er unterstützt DDR266-Speicher (auch PC266 genannt) und besitzt eine Onboard-Netzwerkarte sowie einen integrierten, leistungsfähigen Sechskanal-Soundchip. Neben einer AGP-Grafikkarte können Sie auf der Hauptplatine auch fünf PCI-Steckkarten einsetzen. Durch die vielen Onboard-Komponenten werden Sie die Steckplätze allerdings nicht komplett ausfüllen können. Separat kostet das K7N 415 DA übrigens 149 Euro.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Leadtek und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 20. Juli 2002.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback“ und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Feedback
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?

- ☐ Bis 16 Jahre
☐ 17 bis 20 Jahre
☐ 21 bis 29 Jahre
☐ 30 bis 39 Jahre
☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?

- ☐ Schüler
☐ Auszubildender
☐ Student ☐ Angestellter
☐ Leitender Angestellter
☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: _____

Vorname: _____

Anschrift: _____

Den Fragebogen finden Sie auch zum komfortablen Ausfüllen und Ankreuzen auf www.pcgames.de.

Ich möchte folgendes Spiel bewerten (bitte ankreuzen):

- ☐ Port Royale
☐ Soldier of Fortune 2: Double Helix (dt.)
☐ Neverwinter Nights
☐ Grand Prix 4

Bitte bewerten Sie folgende Aspekte mit Schulnoten:

Grafik (Spielwelt, Effekte)

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Animationen

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Musik

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Soundeffekte

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Kommentare/Sprachausgabe

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Steuerung

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Innovationen

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Einsteigerfreundlichkeit

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Langzeitmotivation

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Mehrspielermodus

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

☐ Nicht ausprobiert

Welche ähnlichen Spiele haben Sie bereits gespielt?

1. _____
2. _____
3. _____

☐ Ja, Ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der ADward-Wahl teil. Diese Anzeige hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:

Motiv: _____

Inserent: _____

Seite: _____

Was hat Ihnen an diesem Spiel besonders gut gefallen?

1. _____
2. _____
3. _____

Was hat Ihnen an diesem Spiel weniger oder überhaupt nicht gefallen?

1. _____
2. _____
3. _____

Was würden Sie sich für den Nachfolger wünschen?

1. _____
2. _____
3. _____

Können Sie dieses Spiel weiterempfehlen?

- ☐ Ja
☐ Nein

Was wollten Sie schon immer den Hersteller des Spiels fragen?

- _____

Ihr ganz persönlicher Kommentar zum Spiel (sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor, bei Platzmangel benutzen Sie bitte ein Extrablatt):

- _____

- _____

Welches Spiel spielen Sie derzeit am liebsten?

- _____

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?

- _____

Für welches Spiel wünschen Sie sich Tipps & Tricks?

- _____

Von welchem Designer/Entwicklerteam würden Sie gern ein Interview lesen?

- _____

Für welche Genres interessieren Sie sich? (Mehrfachnennungen möglich)

- ☐ Aufbau-Strategie
☐ Wirtschaftssimulation
☐ Echtzeit-Strategie
☐ Taktikspiele
☐ Runden-Strategie
☐ Ego-Shooter
☐ Taktik-Shooter
☐ Sci-Fi-Action
☐ Action-Adventures
☐ Militärische Simulationen
☐ Geschicklichkeit
☐ Adventures
☐ Rollenspiele
☐ Action-Rollenspiele
☐ Online-Rollenspiele
☐ Fußball-Spiele
☐ American Sports
☐ Sport-Simulationen
☐ Motorsport
☐ Fun-Sports & Rennspiele

Name: _____

Vorname: _____

Adresse: _____

Telefon: _____

Beruf: _____

Alter: _____

E-Mail: _____

Mit der Einsendung dieses Fragebogens bestätige ich, dass ich weder für den Entwickler noch für den Publisher des getesteten Spiels in irgendeiner Weise tätig bin oder war. Ich bestätige außerdem, dass es sich beim getesteten Spiel um ein ordnungsgemäß erworbenes Original handelt.

Kleinanzeigen

Sie wollen ein gebrauchtes PC- oder Videospiel verkaufen? Oder sind auf der Suche nach einem bestimmten Produkt? Dann sind Sie hier genau richtig: Mit einer privaten Kleinanzeige in unserem Kleinanzeigenmarkt erreichen Sie Ihre potenzielle Kundschaft. Nutzen Sie unseren Kleinanzeigen-Coupon auf der vorhergehenden Seite, legen Sie 5 Euro in bar oder als Scheck bei und senden Sie ihn an die angegebene Adresse. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten und nachgefragt werden.

FAN sucht Videospiele & Spielkonsolen aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme sowie Xbox – gerne auch komplette Sammlungen. CALL: Michael 0170-5856780

Die einfachsten und effektivsten Möglichkeiten, im Internet viel Geld zu verdienen bzw. zu sparen! Check it out at => www.eWin.de.vu

Verkaufe Game Boy Color mit 9 Spielen inkl. Anleitung und Zubehör. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 03647/442725 oder 0170/8950744

Verkaufe N64 mit 3 Pads, 1 Memory Card, 7 Spielen, 1 Rumble Pak (gut erhalten) für 130,- € VHB, ohne OVB. Fabian Werbel, Multring 5, 69469 Wenheim

Suche Creatures 2 in relativ gutem Zustand u. ohne Viren. E-Mail: Bianca@web.de Tel.: 09163/995671

Suche alte Rollenspiele für C64, AMI 6A, AtariST, PC, alte Spielzeitschriften: ASM, PC Player und so weiter. wtmatthiesen@foni.net

Nintendo 64: 2 Controller, 11 Spiele, Expansion Pak, M. Card und Rumble Pak für 300,- €, Neupreis ca. 750,- €, sehr gut erhalten. Tel.: 0177/4652526

Gran Prix 3 15,- €, Tribes 2, Hitman 30,- €, Aquanox 20,- €, Deus Ex 20,- €, bei Interesse: www.senprosystem@t-online.de

Junger, aktiver, netter CS-Clan sucht noch Members! Besucht www.max-rulz.de.va! Server vorhanden. Mail to: max-leader@gmx.net. ICQ: 89369506

Suche alte und neue PC-Spiele mit Anl. u. Verpackung sowie alte Ausgaben von Video Games. E-Mail: fralbe@aol.com. Tel.: 06022/614588, Fax: -/614587

Verkaufe PSone (ohne Laufwerk), PC-Game Empire Earth, PC-Game Star Wars: Jedi Knight 2: Jedi Outcast mit Verpackung & Anleitung, in perfektem Zustand. Tel.: 08141/71425

PLZ-GEBIET 0

ANIMEHELL SHOP

Ihr Shop für PS2, XBOX, GB, NGC, Anime und viele mehr. Animehell-Shop, Bismarckstr. 1, 76744 Wörth, Tel. 0160-91289804 E-Mail: Mark@animehell.de <http://www.animehell.de> **ACHTUNG! Kein Ladenverkauf!** Fax: 07271/49273

PLZ-GEBIET 6

GAME CAFE CYBERNET INTERNET www.cybernet-cafe.de 63065 Offenbach 069-80052560 **Schloßstrasse 20-22**

PLZ-GEBIET 9

Top-Beratung und Service PC-, Videospiele, Importe 18'er Bereich, 16 LAN PC's PC-Hardware, DVD's uvm.

Fun MEDIA

www.funmedia.de Online bestellen oder vorbeikommen! Rothenburger Str. 5 im PRISMA am Plärrer 90443 Nürnberg Tel.: (0911) 2877083

SPIELRAUM

Videospiele Exoten + Oldies Tel. 09131/2050-93 Fax -83

Gratis-Komplettkatalog anfordern!

NEO-GEO, PC Engine, SNES, NES, Mega Drive, 32 X, Saturn, Mega CD, Atari Jaguar/Lynx, Wonderswan, Master System, 3DO, Virtual Boy, VCS u.v.m.

Bohlenplatz 22 - 91054 Erlangen E-Mail: Spiel-Raum@t-online.de

PC & Videospiele aus USA UK+Japan+gebraucht+neu Soundtracks+DVD+Figuren Videos+Poster+Tradingcards Wikingerschmuck+Headshop Naa, Lust auf mehr ?!

0345 / 2002456

excalibur videogames

Hier könnte IHRE Anzeige stehen!

PC Games + Playzone Kombi: € 350,-



www.Pazifica.com

Der preisgünstigste Games-Shop

PC

GTA 3 für € 42,99
Port Royale für € 38,99
Warcraft 3 *28.06.* für € 42,99

Playstation 2

Commandos 2 *21.06.* für € 54,99
Drakan für € 51,99
Final Fantasy X für € 57,99

+++48-Std. Lieferung+++Geringe Versandkosten+++
++Garantierte E-Mail Beantwortung innerhalb 90 Min++

<http://www.wwcl.de>

PC ACTION WWCL

sponsored by intel®



drinks by WATER JOE



A TAKE-TWO COMPANY

Hauppauge!



vapochill



PC Action WWCL Finals
 2. bis 4. August 2002
 Congress Union Celle
 600 Teilnehmer
 Große Coverage Area
 Catering vor Ort



TEAC

MemorySolution



S-CAPE II



Der PC Action Dream PC

Intel Pentium 4 (2-2.53 GHz)
 QDI PlatiniX 2S-AR Mainboard
 Intel Pro/1000 MT Gigabit Netzwerkkarte
 256-512 MB RAM von Memory Solution
 S-CAPE Midi-Server-Tower
 GeForce 4 Ti 4600 von MSI
 Terratec Soundsystem SiXPack 5.1+
 Plantronics Headset Audio 90
 TEAC CD-W540E 40x/12x/48x ATAPI/IDE
 Logitech Maus und Tastatur



sponsored by



Turnierpreise

1x Neuwagen (Smart)

15x PC Action Dream PC (Komplettsysteme)

1x 3+GHz Komplettsystem mit Watercooling

2x Gehäuse mit Watercooling-System

Hauptpreise Videokarten im Gesamtwert von 5.000 €

QDI Mainboards im Gesamtwert von 2.500 €

350x Gyrotwister Trainingsgerät



Leser fragen, PC Games antwortet

Kritisches Alter

Betreff: Wertungskasten-Update

Am 20. Mai habe ich in einer E-Mail angeregt, doch bitte auch die USK-Altersempfehlungen bei den Tests abzudrucken. Und was passiert? Als ich die nächste Ausgabe aufschlage, ist der Vorschlag schon umgesetzt! Das nenne ich „Auf die Leser hören“ – weiter so!

MARKUS HELMHAGEN, KASSEL

„Pro & Contra“, die Miniatur-Version des Testcenters und der Schwierigkeitsgrad waren längst überfällige Einträge im Wertungskasten. Am allerbesten finde ich aber dieses „Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie A oder B mochten“. So sehe ich auf den ersten Blick, ob mich das Spiel überhaupt interessiert.

GLADIUS, PER E-MAIL

Frühstart

Betreff: Test von Grand Prix 4

Zwei Seiten **F1 2002**-Test, dahinter zwei Seiten **Grand Prix 4**-Werbung – aber wo ist der **GP 4**-Test? Eine andere Zeitschrift hat das doch auch geschafft.

MIRCO, PER E-MAIL

Diese „andere Zeitschrift“ hat eine Version getestet, die von Infogrames

sowie Geoff Crammond nicht autorisiert war und lediglich zu Reinschnupper-Zwecken dienen sollte. In dieser Ausgabe testet PC Games natürlich die endgültige Fassung der Simulation.

Leistungs-Check

Betreff: Test-Center

Ich lese nun seit etwa einem Jahr Ihr Magazin und finde, dass es eine sehr gute und objektive Berichterstattung, sehr ausführliche und hilfreiche Tipps und nicht zuletzt exzellente Spieltests zu bieten hat. Ich finde es besonders gut, dass Sie nun alle Tests mit dem Testcenter ausstatten. Allerdings fragte ich mich schon, als ich ein solches Testcenter zum ersten Mal sah,

wie Sie beim Leistungsscheck die Bewertungen „akzeptabel“ und „unzumutbar“ definieren, es gab keine Legende mit Erläuterungen der Begriffe, etwa mit angegebener Bildwiederholrate. Doch nun sind alle meine Bedenken zerstreut worden. Ich möchte Ihnen herzlich zu dem Testcentervideo auf der aktuellen Heft-CD gratulieren. Endlich konnte ich mir ein Bild von dem machen, was Sie unter „akzeptabel“ und „unzumutbar“ verstehen und außerdem miterleben, wie so ein Testcenter entsteht. Nebenbei bemerkt waren auch alle anderen Videos und besonders die Tests von **Morrowind** und **GTA 3** sehr gelungen. Ich freue mich schon auf die kommende Ausgabe der PC Games.

TORSTEN HARTMANN, PER E-MAIL

Emm-Emm-Ou-Arr-Pie-Tschiesssss

Betreff: E3-Messebericht

Obwohl die E3 jetzt vorbei ist und man natürlich nicht über ALLES dort berichten kann, scheint es mir so, als würden sich eure Berichte meistens nur auf Spiele wie **Unreal Tournament 2002** und **Max Payne 2** beschränken. Wo bleiben die Berichte über kommende MMORPGs? Gerade über die Spiele, die schon in der Beta-Phase sind oder demnächst beginnen, sollte man zumindest in der Vorschau was wiederfinden. Bitte, bitte schreibt doch mal einen Artikel über **EVE-Online** und/oder **Earth and Beyond**! Leider musste ich einfach feststellen, dass KEIN EINZIGES Spielmagazin darüber große Worte verloren hat. Obwohl **EVE** in einigen Punkten weitaus besser ist als **E&B** (Grafik, Möglichkeiten etc.).

MICHAEL STANIUS, PER E-MAIL

gen Raumes kaum beziehungsweise so gut wie nichts darüber geschrieben steht. Sicher halten Swing den Mantel des Schweigens über ihr größtes Projekt, aber dass es selbst nach zwei großen Spielemessen und „kurz“ vor Release NICHTS über **Shadowbane** zu berichten gibt, wage ich zu bezweifeln. Woran liegt es, dass ihr keinerlei Infos über **SB** bringt? Wollt oder dürft ihr nichts schreiben? Ist das Teil zu schlecht? Wenn ich mir manche Tests anderer Spiele ansehe, dann hat **SB** es allemal verdient, wenigstens erwähnt zu werden.

MICHAEL CLAR, PER E-MAIL

Das Interesse an Massive-Multiplayer-Rollenspielen (MMORPGs) wie **Everquest**, **Dark Age of Camelot** oder **Anarchy Online** hat nach einem Hoch in den Jahren 2000 und 2001 drastisch abgenommen. Nicht zuletzt, weil sich allein die halbe Redaktion nach Feierabend mit Begeisterung in Online-Welten wie **Camelot** herumtreibt und weil es viele Anfragen wie die von Herrn Clar und Herrn Stanus gibt, haben wir die Hoffnungsträger in der Vergangenheit in großen Specials und Vergleichen (etwa in PC Games 11/01) vorgestellt; allerdings hat sich herauskristallisiert, dass das nach wie vor sehr kleine MMORPG-Segment entgegen aller Umfragen und Studien kaum wächst – es gibt lediglich Wandlungsbewegungen von einem Spiel zum anderen. Wir rechnen jedoch damit, dass die nächste Generation leicht bedienbarer, einsteigerfreundlicher, grafisch opulenter Online-Spiele wie **World of Warcraft**, **Star Wars Galaxies**, **Neocron** und vor allem **Sims Online** auf deutlich größere Resonanz stoßen. **Shadowbane** hat sich auf Herbst verschoben – Swing will die Zeit nutzen, um Verbesserungsvorschläge von Beta-Testern und Journalisten umzusetzen. Über den aktuellen Stand der Entwicklungsarbeiten werden wir natürlich berichten.

TESTURTEIL
GTA 3

ENTWICKLER Rockstar Games
ANBIETER Take 2 Interac.
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 18 Jahren
SPRACHE Dt. Untertitel

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Eine Stufe: Schwierig
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1
Internet: – Netzwerk: –
1 Sp./Packung

TESTCENTER ☒ Tech. ☒ Spiel ☒ Absolut
☒ Unzumutbar ☒ Optimal

Prozessor in Megahertz:
700 1.000 2.000

Arbeitsspeicher:
256 MB 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:
High-End Low-End

PRO & CONTRA

- Realistisch simulierte Großstadt
- Sehr großer Umfang
- Passende Musikunterhaltung
- Einzigartiger Genre-Mix
- Beschränkte Speicherfunktion

GRAFIK 86%
SOUND 90%
STEUERUNG 82%
ATMOSPHÄRE 91%
SPIELDESIGN 89%
MEHRSPIELER –

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DRIVER** oder **GRAND THEFT AUTO 2** mochten.



Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm

Betreff: Einkaufsführer

Im Einkaufsführer in Ausgabe 07/2002 trägt Christian Müller auf einem Foto eine ganze Menge Computerspiele. Ganz obenauf liegt **GTA 3** und darunter ein Spiel, das für Mac (und PC) ist. Da ich Mac-Besitzer bin, wüsste ich gerne, um welches Spiel es sich handelt.

JONATHAN STRUTZ, PER E-MAIL

Na, wer errät es? Unter allen Einsendern verlosen wir den kompletten Original-Spielstapel, den Christian Müller für das Foto zusammengebaut hat. Einfach E-Mail mit Vorschlag, Name und Anschrift an leserbrief@pcgames.de schicken oder eine Postkarte an die Redaktionsadresse (siehe Kasten).



Funatics

Betreff: Cultures-2-Entwickler pleite

Ich habe im Newsticker auf www.pcgames.de gelesen, dass die Phenomedia-Tochter Funatics Insolvenz angemeldet hat. Was heißt das denn genau? Verschwinden jetzt **Cultures 2** und **Zanzarah** aus dem Regal? Wie geht es weiter?

CHRISTIAN WEINBERGER, PER E-MAIL

Insolvenz bedeutet Zahlungsunfähigkeit – ein Schlag, der in Deutschland zuletzt Software 2000 (**Bundesliga Manager**), Ascaron (**Anstoß 4**, **Port Royale**), Ikarion (**Armalion**), Trinode (**R.I.M.**), Innonics (**Wiggles**), den Aachener Hardware-Hersteller Elsa und eben Phenomedia (**Moorhuhn**, **Gothic**) getroffen hat. Wie am Beispiel von Ascaron zu sehen, bedeutet eine Insolvenz nicht zwangsläufig das Aus: Springen neue Geldgeber ein und wird die Firma von Grund auf saniert, dann kann ein Entwicklerstudio sogar gestärkt aus so einer Krise hervorgehen. Funatics ist eine Tochter der Bochumer Phenomedia AG, die durch Bilanztrickereien in die Schlagzeilen geraten ist. Nach den finanziellen Turbulenzen der Mutter blieb den Funatics-Gründern nur der Insolvenz-Antrag. Derzeit wird ein Investor gesucht, der die Finanzierung neuer Spielideen (unter anderem ein **Zanzarah**-Nachfolger) übernimmt.

Sudden Strike 2

Betreff: Test zu Sudden Strike 2

Die 75 Prozent sind überhaupt nicht gerechtfertigt – meiner Meinung nach

hätte das Spiel die 50%-Marke nicht überschreiten dürfen. Ich bin selbst leidenschaftlicher **Sudden Strike**-Spieler und vom zweiten Teil arg enttäuscht. Der ähnelt eher einer Beta als einem fertigen Spiel. Außerdem sind die Einheiten nicht ausbalanciert – jede Seite hat einige Panzer, die fast unzerstörbar sind, wenn man nicht das genaue Gegenstück auffährt. Ich wollte auch einmal fragen, ob ihr als eine der größten Game-Zeitschriften in der Lage seid, uns zu helfen, um Fireglow/CDV zu überzeugen, die Einheiten und das Game nochmals zu überarbeiten, denn ihr habt ja wohl mehr Einfluss.

MORRIS BRACK, PER E-MAIL

Mit unserer 75%-Einschätzung liegen wir am unteren Ende der Noten, die für **Sudden Strike 2** vergeben wurden; eine Wertung jenseits der 80 % können wir in keinsten Weise nachvollziehen, auch wenn man dem Strategiespiel die taktische Tiefe und die anspruchsvollen Missionen zugute halten muss. Erschwerend kommt hinzu, dass die Liste der Bugs inzwischen mehrere DIN-A4-Seiten umfasst, ein Patch ist in Arbeit. Diesen und anderen Aspekten widmet sich auch das Feedback auf Seite 71, wo Hersteller und Spieler zu Wort kommen.

Wir freuen uns auf Ihre Briefe und E-Mails – schreiben Sie bitte an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbrief, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.
E-Mail: leserbrief@pcgames.de oder chefredaktion@pcgames.de. Sinnwählende Kürzungen behält sich die Redaktion vor. Beitragen Sie sich auch an den Diskussionen in den PC-Games-Foren unter www.pcgames.de!

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT

Jeder von uns kennt mindestens eine Männer-WG. Aber ist keinem außer mir bisher aufgefallen, dass dort immer noch vorzivilisatorische Bräuche herrschen?

Ein Großteil der Sprache wird reduziert auf ein Wort, das durch die Art der Aussprache seine spezielle Bedeutung erlangt. Außer in einer stinknormalen Männer-WG wird das meines Wissens nur noch von einigen Bantu-Stämmen praktiziert. Nehmen wir das Wort „Alter“. Ohne Betonung, beim Hereinkommen bedeutet es „Hallo, wie geht es dir?“. Wird das Wort gedehnt gesprochen, steht es für große Anerkennung, Bewunderung oder für Erstaunen. Schnell und gepresst ausgesprochen, kann man es mit: „Du stehst im Bild“ oder „Jetzt nicht“ übersetzen. Aber auch Grundformen primitiven Aberglaubens können in jeder Männer-WG bestaunt werden. Die verbreitetsten sind: Ein heruntergeklappter Klodeckel bringt Unglück, Comics erleichtern den Stuhlgang, Bügeln erzeugt Rückgratverkrümmung und die hinteren Bereiche des Kühlschranks sind ein Biotop, das unter keinen Umständen gereinigt werden darf. Was den Protestanten ihr Kirchentag, ist dieser Gemeinschaft der Bierkassen. Er dient der Freizeitgestaltung, ist Versammlungsort und zur Not auch Möbelstück. Dessen Inhalt kann auch dazu dienen, Freund und Feind zu unterscheiden. Immerhin ist es ja hinlänglich bekannt, dass nur Rentner, Polizisten und Taubenzüchter „Tucher“ trinken! Oder sollte das jetzt auch unter die Rubrik „Aberglauben“ fallen? Ich freue mich auf jeden Fall jetzt schon über die vielen begeisterten Zuschriften. Auf Wunsch kann der Einblick in das Phänomen „Männer-WG“ auch noch vertieft werden, falls ich keiner Briefbombe von Tau... äh... Tucher-Trinkern zum Opfer falle.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Suchtgefahr

Liebes PC-Games-Team,

ich bin kein Moralapostel, aber würdet ihr es wagen, euch vielleicht ins „eigene Fleisch zu schneiden“ und einen Bericht über Kids bringen, die süchtig nach PC-Spielen sind oder nicht mehr in die Schule/Arbeit gehen beziehungsweise im Extremfall sozial verarmen?

MIT BESTEN GRÜßEN: LUKAS

Dazu müsste vor allem erst einmal das Wort „süchtig“ geklärt werden. Eigentlich kenne ich keinen einzigen Menschen, der nicht nach irgendetwas süchtig wäre. Ich selbst giere nach gesundheitsschädigenden Zigaretten, andere nach einem Bier zum Essen, wieder andere können und wollen nicht auf Schokolade, Fußball, Fernsehen, Auto, Freundin oder Digimon-Sammelkarten verzichten. Was ich jedoch für ein Hirngespinnst halte, das den auflagegeilen Fantasien eines Schreiberlings entsprungen ist: die Mär von Menschen, die wegen Computerspielen ins soziale Abseits gekommen sind und/oder deswegen nicht in die Schule/Arbeit gehen. Meines Erachtens handelt es sich dabei um eine dieser urbanen Legenden. Das sind Geschichten, die glaubwürdig klingen, aber niemand kennt so einen Fall wirklich persönlich, sondern hat immer nur davon gehört oder gelesen – natürlich aus zuverlässigen Quellen. Falls ich mit dieser Ansicht falsch liegen sollte, bitte ich um Zuschriften von Betroffenen oder wenigstens von Leuten, die wirklich einen Betroffenen kennen.

Figurprobleme

Hallo Rossi!

Ich wollte dich mal was Ernstes fragen: Wie schafft es die Mehrheit deiner Kollegen, so dünn zu bleiben? Denn wie ich annehme, hocken die doch fast den ganzen Tag vorm Computer. Wie wäre es mal mit einem neuen Chat, in dem man auch kleine Spiele spielen kann?

MIT FREUNDLICHEN GRÜßEN UND HOCHACHTUNG: MANI

Um bei unserer – meist im Sitzen ausgeübten – Tätigkeit schlank zu bleiben, gibt es verschiedene Methoden. Einige Kollegen ernähren sich ausschließlich von Mineralwasser und Knäckebrot. Dabei nimmt garantiert niemand zu! Allerdings müssen sie manchmal für Fotoaufnahmen geschminkt werden, damit die eingefallenen Wangen nicht zu sehr auffallen, und bisweilen muss man sie auch vor die Linse tragen. Diese Methode hat sich als nicht sehr empfehlenswert herausgestellt. Andere Kollegen verzichten zur Gänze auf Beförderungsmittel und gehen die lumpigen 25 Kilometer täglich zu Fuß in die Arbeit, was zwar schlank und fit hält, aber durch den enormen Zeitaufwand auf die Dauer zu Schlafmangel führt. Auch nicht die ideale Lösung.

Kollege Weidhase (Tipps & Tricks) scheint der Lösung recht nahe zu kommen. Er ernährt sich kräftig, fährt zum Zigarettenautomaten um die Ecke mit einem protzigen Wagen und hat dennoch die Figur eines Zehnkämpfers, was man jedoch unter den weiten Hemden, die er zu tragen pflegt, nicht erkennen kann. Meine Nachforschungen ergaben, dass es wohl irgendetwas mit seinen 142 Groupies zu tun haben muss, doch ist er diesbezüglich nicht allzu auskunftsfreudig. Und weil wir gerade beim Thema sind: Vielleicht langweilst du dich in unserem Chat ja nur, weil du immer dann da bist, wenn grad keine Frauen anwesend sind? Dann solltest du vorbeikommen, wenn Kollege Weidhase da ist. Gegen einen geringen Obolus wäre ich bereit, dir seine Sprechzeiten zu verraten.

Entrüstung

Tag!

Da lese ich gerade deine Einsichten 07/2002 und der Schreck fährt mir in die Glieder. Eigentlich hast du Recht, die Postkartenmotive der Marlboro-Werbung im Kino mit den echten Kerls gefallen mir auch besser als gleichgeschlechtliche Paare mit zweifelhaften kulinarischen Neigungen. Ich hoffe, dir ist klar, dass die nächsten drei oder vier Rumpelkammern inhaltlich vorgeprägt sein dürften. „Ist der gleichgeschlechtlich Orientierte ein User zweiter Klasse?“ Oder: „Ich bin Vorsitzender des 1. Schwulen- und Lesbenverbandes Oberhinterhageltupfung und spiele genauso gerne Counter-Strike.“ Was freue ich mich schon darauf. Hat nix miteinander zu tun und wird doch fröhlich vermischt. Der zarte Hinweis auf eine nicht unbedingt ernst genommene Binsenweisheit löst regelmäßig eine Protestkampagne von denen aus, die Ironie für eine Landschaft in Frankreich halten. Manchmal glaube ich, ein gewisser Hang zum Masochismus kann dir nicht ganz abgesprochen werden. Ich bedaure dich still und wünsche dir viel Spaß mit der kommenden Leserpost: Uli

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

(Bin selbstverständlich total und verständnislos entrüstet über deine erneute Entgleisung.)

Es mag jetzt sein, dass ich mich mit den nächsten Bemerkungen endgültig vor geladene Läufe stelle, aber ich kann es mir einfach nicht verkneifen. Bisher kamen dazu eigentlich noch keine Mails an, was mich nicht verwundert, da ich schon davon ausgegangen bin, dass die Herrschaften, die du gemeint hast, etwas länger brauchen, um zu reagieren. Es kann aber auch daran liegen, dass der Postbote eh alle Briefe und Päckchen an mich aussortiert, wenn sie ticken, und mein Outlook alle E-Mails, welche die Worte „Schwachkopf“, „Idiot“ und „Prügel“ enthalten, ausfiltert. An die Steine, die ab und zu durch mein Bürofenster geworfen werden, habe ich mich längst gewöhnt und bin seit einiger Zeit dabei, eine mittelgroße Pyramide daraus zu bauen. Bald ist sie fertig und kann gegen geringes Entgelt besichtigt werden, damit ich in Ansätzen die Kosten für meine zerstochnen Reifen decken kann. Nein – Scherz! Nun aber mal im Ernst: Die angesprochenen Herren sind meiner Erfahrung nach alles, aber nicht humorlos und können zweifellos Ironie von hetzerischen Statements unterscheiden. Wovor mir jedoch graust, sind Reaktionen von Bioakustikern – Leuten, die ständig irgendwo Gras wachsen hören.

Extra breit

Hallo Rossi,

ich habe ja schon von Ultraflachbildschirmen und Breitbildfernsehern gehört, aber über das neue Bildschirmformat, von dem ihr berichtet, hab ich mich dann doch gewundert (S. 170, Preis-Leistungs-Analyse). Wer braucht schon Ultrahochbildschirme, die Auflösungen von 1.024x7.678 Pixeln möglich machen, und wozu sollen die gut sein? Ich verlange eine gerechte Bestrafung für den Täter und bitte um ein Verhandlungsprotokoll mit Urteilsverkündung.

ULF

Wir fanden diese Bildschirme auch nicht so arg praktisch, weil sie zwar ein prima Bild liefern, aber es auf Dauer ganz schön anstrengend ist, wenn man zum Betrachten des oberen Randes ein Fernglas oder eine Leiter braucht. 100 DIN-A4-Seiten untereinander darstellen zu können, ist auch nicht wirklich wichtig. Aber wie du ja schon vermutet hast, handelt es sich hierbei lediglich um einen simplen Tippfehler, welcher den drei Argusaugen unseres Textchefs entgangen ist. Um die Bestrafung sollten wir uns keine Gedanken machen – hier handelte das Schicksal schnell, grausam, ungerecht und selbstständig. Michael zog sich unmittelbar darauf bei einem der berühmten COMPUTEC-Fußballmatches einen echt schmerzhaften Bänderriss zu und ist seither gezwungen, als Krückengeher und überzeugter Stehpinkler am Urinal wahre Wunder an Balance zu vollführen.

Aufklärung

Hallo Rainer,

ich stöbere gerade durch die PC-Games-Webseite und lese in aller Ruhe und schmunzelnd deinen Kommentar zu Dominics verschiedenen Anfragen durch, als mir eines sofort ins Auge sticht: Du schreibst etwas von einer Bar in Frankfurt, in der du Unaussprechliches gemacht haben sollst. Nach längerem Überlegen konnte ich mich schließlich und endlich entsinnen, dass deine Heimat doch Bayern ist, oder nicht? Ich komme selbst aus Bayern. Ich bin zutiefst erschüttert und bitte um Aufklärung.

GRÜSSE: PATRICK, KIRCHBERG

Mir ist jetzt nicht ganz klar, worüber du Aufklärung haben möchtest. Was ich dort verrichtet habe, geht aus dem Text ja so halbwegs hervor. Genauer kann, darf, soll und will ich nicht darauf eingehen, zumal mich schon mein natürliches Schamgefühl daran hindert. An dieser Stelle sei erwähnt, dass durchweg ALLE Bayern „g'schamig“ sind und über Derartiges kein Wort verlieren, es sei denn, der Alkoholgehalt im Blut ähnelt dem Mischungsverhältnis eines guten Red-Bull-Wodkas. Natürlich leidet in diesem Zustand die deutliche Aussprache und sie werden selbst von Landsleuten nicht mehr verstanden. Das hat zur Folge, dass die Bayern allgemein als sehr moralisches Volk gelten, da man nie etwas (verständliches) Gegenteiliges von ihnen vernommen hat.

Frauenfragen

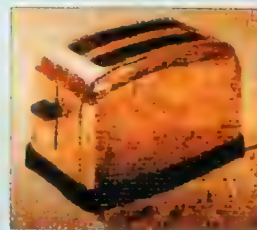
Tachchen Rossi!

Hätte da mal eine sehr heikle Frage und hoffe, du behandelst diese vertraulich. Als ich mir vor wenigen Tagen die neue Ausgabe der PC Games zu Gemüte führte – ich begann, wie es sich für einen echten Rossi-Fan gehört, die Zeitung von



Auch diesen Monat sollt ihr mir wieder eure abgefahrenen Links schicken. Und wie es inzwischen hier so Sitte ist, bekommt der Einsender des schrägsten Links auch wieder einen unglaublichen Preis!

WWW.FA-ART.PP.SE/BAIRES.HTM



Ihr mögt keinen Toast? Dann ist euch bestimmt nur noch nicht klar, was man alles aus so etwas Alltäglichen wie lappigen Brotscheiben machen kann. Diese Page zeigt gänzlich neue Möglichkeiten auf. Jeder, der mal eben ein paar tausend Scheiben übrig hat, bekommt wertvolle Anregungen. Essen könnte man Toast natürlich auch, aber das wäre ja langweilig und alltäglich, oder?

WWW.GUIMP.COM

Das ist zweifellos die kleinste Webseite der Welt. Sehr erstaunlich, dass sie wirklich funktioniert und sogar mit richtigem Inhalt aufwarten kann! Natürlich können wir bei dieser Größe keinen Screenshot bringen. Packt also eure Lupe aus und staunt.

WWW.CRAZYAUCTION.INFO

Langweilen euch die üblichen Online-Auktionen inzwischen auch schon? Dann solltet ihr unbedingt diesen Link ansurfen. Hier wird nur das versteigert, was es sonst garantiert nirgendwo anders gibt! Wer seinen kleinen Bruder loswerden möchte oder ein echtes Lichtschwert benötigt, wird hier fündig. Der Renner sind momentan übrigens „Unverwundbarkeitspillen“ – mit Garantie auf die Wirkung!

ROSSIS RUMPELKAMMER



R. Rössig

hinten zu lesen (deine Seiten sind immer die ersten) –, fiel mir euer Impressum ins Auge, genauer: die kleine Fotogalerie eurer Redaktion. Bei näherer Betrachtung musste ich feststellen, das sage und schreibe EINE Frau und DREI-ZEHN männliche Wesen (obwohl ich zugegeben beim Herrn Steidle erst nicht so sicher war – möge er es mir verzeihen) eure Redaktion bevölkern. Ist euch das noch nie aufgefallen? Gut, diese Frau ist Chefredaktörin, womit man sie mit Recht doppelt zählen könnte, aber das ändert nichts an der gewaltigen männlichen Übermacht in eurem Hause. Möchte mich nun keinesfalls als männliche Emanze outen, aber woher kommt dieser beträchtliche Frauenmangel? Ich hoffe, du kannst mir das wenigstens einigermaßen plausibel erklären. Währe dir zu immer währendem Dank verpflichtet.

DEIN TREUER FAN RENÉ

Klar behandle ich deine E-Mail vertraulich. Die paar Hunderttausend, die jetzt zulesen, zählen doch wohl nicht, oder? Da es eh immer dieselben sind, die meine Seiten lesen, hat es ja fast etwas Familiäres an sich. Nur so nebenbei: Kollege Steidle verzeiht dir nicht und hat mit männlich-dominantem Tonfall die Herausgabe deiner Adresse gefordert, was ich natürlich verweigert habe. Mach dir keine Sorgen – meine Prellungen heilen schnell. Woher deine Zweifel an der geschlechtsspezifischen Identität unseres Rüdi kommen, entzieht sich meinem Wissen und kann von mir auch nicht nachvollzogen werden. So lausig wie er würde sich eine Frau doch niemals frisieren und ein weibliches Wesen würde den Freitod solcher Kleidung vorziehen. Ich musste lange überlegen, wie du darauf kommst, dass wir unter Frauenmangel leiden, und habe nur eine mögliche Lösung gefunden: Du guckst dir nur die Bilder an, liest aber nicht die Texte. Sonst wäre dir aufgefallen, dass in unserem Impressum relativ viele Frauen erwähnt werden, die maßgeblich am Entstehen der PC Games beteiligt sind. Rechnet man noch die Gruppen von Herrn Weidhase dazu,

wird einem sehr schnell klar, warum sich in unseren Büros drei Damentoiletten, vier Schminkräume und eine einzige Herrentoilette befinden. Bei deinen Worten „männliche Übermacht“ habe ich zudem deutliches Gelächter (glockenhell) aus dem Layout und dem Lektorat gehört.

Tuffig

Hallo Rainer,

ich kaufe mir nun seit einem Jahr die PC Games, um mich immer zu informieren, ob neue Spiele da sind. Zu einer Games jedoch habe ich eine Frage: Was heißt zum Teufel „tuffig“? Ihr schreibt das Wort in dem Test zu dem Computerspiel **Monster Ville**. Meine Eltern wissen auch nicht, was „tuffig“ bedeutet, und das Wörterbuch anscheinend auch nicht – und das Fremdwörterbuch auch nicht.

MIT FREUNDLICHEN GRÜßEN: VINCENT GRAHL

„Tuffig“ ist ein Synonym für niedlich, nett. Der Sprachschatz unserer Redakteure wurde von Kollegin Maueröder um dieses Wort bereichert, so wie sie auch das Wort „Wuselfaktor“ bei uns einführte. Du siehst also, dass Frauen bei uns nicht nur mitarbeiten, sondern auch stilbildend einbezogen sind.

Musikgeschmack

Hallo Rainer,

als ich neulich im Internet war, schaute ich mir dein Profil an und sah, dass du Marilyn-Manson-Fan bist. Als ich dann jedoch gelesen habe, dass du aus Bayern kommst, hab ich mich gewundert, denn aus Erfahrung weiß ich, dass die Bayern zum größten Teil christlich sind und ein Bayer würde nicht Marilyn Manson hören, oder? Also muss eine Aussage falsch sein. Sollte sich eine von meinen Aussagen bayernfeindlich anhören, so möchte ich sagen, dass es nicht böse gemeint ist.

VIELE GRÜSSE: METZIG

Der Bayer an sich hat einen breit gefächerten Musikgeschmack, der auch sehr stark vom Alter geprägt wird. Somit unterscheidet er sich nicht von anderen Lebensformen, wie zum Beispiel den Hessen. Musik wird keineswegs als religiöse Pflichtübung praktiziert, sondern wir hören in Bayern Musik meist nur aus den gleichen Gründen, wie es zum Beispiel auch ein Hesse tun würde. Immer? Nein, nicht immer. Bisweilen driftet unsere Musik in dunkle Abgründe ab und bei folkloristischen Veranstaltungen wird geblasen (auf Trompeten natürlich), bis der Gamsbart wackelt. Auf völkerkundlichen Massenveranstaltungen wie dem Oktoberfest macht der Bayer an sich auch nicht die Musik, die er hören möchte, sondern die Musik, die von Touristen erwartet wird. Darin unterscheidet sich der Bayer ganz drastisch

von zum Beispiel einem Hessen, der so etwas wie Tourismus ja gar nicht kennt, obwohl es angeblich schon Leute gegeben haben soll, die jemanden kannten, dessen Bruder dort schon einen Touristen fast gesehen haben soll!

CD

Moin,

als ich heute Abend nach Hause kam, erwartete mich die neue PC Games. Nachdem ich meinen Freudentanz so weit beendet hatte, dass ich sie aufschlagen und lesen konnte, fiel mir etwas auf, was ich dir einfach nicht glauben kann, obwohl ich dir sonst doch alles glaube:

„... wie alle anderen Gegenstände, die nicht mit der Bezeichnung ‚CD‘ ausgeliefert werden.“

Denn aus dieser Aussage lässt sich schließen, dass sowohl bestimmte Seifen-Produkte als auch Gegenstände, die mit dem Entstehungsdatum 400 v. Chr. gekennzeichnet sind, mit einem handelsüblichen CD-ROM-Laufwerk gelesen werden können. Nun bin ich der festen Überzeugung, dass solche Produkte nur mit speziellen CD-Laufwerken gelesen werden können. Sollte ich mich in dieser Beziehung irren, was nun wirklich nie vorkommt, schicke mir doch bitte Beweisfotos zu.

MUMMU

Was hattest du denn in deinem Frühstücksei? Bei dem Seifenprodukt „CD“ handelt es sich um einen Eigennamen, nicht um eine Produktbezeichnung – genauso wenig wie bei den historisch fragwürdigen Gegenständen. Die Bezeichnung CD steht für „Compact Disc“ – und das, was sich mit diesem Namen verbindet, ist a) genau definiert und b) immer in einem CD-ROM lesbar, obwohl ich mir bei dem historischen Zeug nicht so ganz sicher bin. Es gibt Leser, denen könnte ich Wasser mit der Aufschrift „unbrennbar“ verkaufen und sie würden es trotzdem zum Kokeln bringen, nur damit sie etwas zum Kritisieren haben. Ist es möglich, dass du so einen kennst?

BLOND — DU WILLST ES DOCH AUCH!

ALL PEOPLE: (Omi Peppers, Dany, Alhadi), Indira Yilmaz, Kelly Trane, Mylène Jean, Fly

blond
magazine

€ 2,00

nur € 2,00

ZUCKERMAUS!
AUF DEN SPUREN VON
NELLY FURTADOS ERFOLG

WELT DER KIFFER
WAS DIE LEUTE MIT CANNABIS
SO ALLES ANSTELLEN

DIE LEISETRETER
VOM TURNSCHUH ZUM KULT:
DIE SNEAKER-HISTORY

E.T.'S KINDER
DIE BMX-STARS VON HEUTE
ÜBER IHR GROSSES IDOL AUS
DEM ALL

EMINEM

DER US-RAPPER SPRENGT ALLE REKORDE UND
ZIEHT SEINEN HUT VOR OSAMA BIN LADEN!

WWW.BLONDMAG.DE

C67918 JULI 07/02
Deutschland € 2,00 Österreich € 2,00
sfr 3,90 sonstiges Ausland € 2,40

4 194791 802007 07

Jetzt für **nur € 2** am Kiosk

blond
magazine

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)

Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft:
chefredaktion@pcgames.de



Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Kennt alles, spielt vieles: Wo kleine Siedler große
Schlachten schlagen oder sich GDI-Streitkräfte mit
den Nod-Brüdern balgen, fühlt sich die Expertin für
Strategisches und Taktisches am wohlsten.



Christian Müller [cm@pcgames.de] Action, Online
Will in allen 3D-Shootern eine Railgun und AWM als
Standardwaffe, freut sich diebisch über jeden Online-
Frag, chattet am liebsten im Quakenet mit den alten
Clan-Kumpels und wäre gerne E-Sportler geworden.

Redaktion

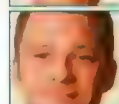
Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann
können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:



Daniel Kreiss [dk@pcgames.de] Abenteuer, Action
Seit Jahren räumt er Britannia auf, verbessert sein
Charisma und kennt jeden Baum an der Schwert-
küste mit Vornamen. Abenteuer Kreiss behauptet
von sich, jedes Rededuell mit Piraten zu gewinnen.



Georg Valtin [gv@pcgames.de] Abenteuer, Sport
Hat etliche Medaillen, Meisterschaften und Pokale in
sämtlichen Sportspielen gewonnen und findet Com-
putergegner blöd. Macht derzeit außerdem die On-
line-Welten von Dark Age of Camelot unsicher.



Harald Wagner [hw@pcgames.de] Action, Simulation
Fühlt sich erst wohl, wenn ihm Raketen und Laser
direkt vor der Nase herumfliegen, seine Männer eine
feindliche Überzahl aus dem Hinterhalt überraschen
und er mit seiner MG die Schlacht entscheidet.



Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Unser Nachwuchs-Napoleon kennt Spiele, die andere
nicht mal buchstabieren können. Der Hardcore-Strate-
ge ist aber nicht betriebsblind, sondern fliegt mit
Harald um die Wette oder ballert sich durch cs_italy.



Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Verputzt Zergs zum Frühstück, schubst Terraner in
tiefe Krater und röstet Protoss über dem Lagerfeuer.
Wenn sich unser Rambo Thomas in GTA 3 ausgetobt
hat, löst er mit der Maus Puzzles.



Jochen Gebauer [jg@pcgames.de] Abenteuer, Strategie
Ist so richtig glücklich, wenn er Helden erschaffen und
Monster verhaufen kann. Wenn das gerade einmal
nicht möglich ist, baut er Siedlungen auf oder ver-
schiebt Armeen rundenweise über das Schlachtfeld.



Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbrief
Der einzig wahre Yeti der Szene existiert wirk-
lich: Seit Beginn der PC Games hilft der Leserbrief-
onkel verzweifelten Lesern, erschreckt kleine Kinder
und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

FRAGEN UND ANREGUNGEN ZUR HEFT-CD/-DVD



Jürgen Meizer (Leitung) [jd@pcgames.de]

Redaktion CD: Thomas Dzwiszewski, Jasmin Sen

FRAGEN ZU HARDWARE-TESTS



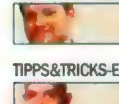
Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

FRAGEN ZU TESTCENTER UND BENCHMARKS



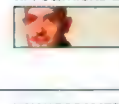
Sascha Pilling [technik@pcgames.de]

FRAGEN, ANREGUNGEN UND KRITIK RUND UM DIE PC-GAMES-WEBSITE



Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

TIPPS&TRICKS-EINSENDUNGEN (KURZTIPPS, KOMPLETTLÖSUNGEN ETC.)



Florian Weidhase (Leitung) [tips@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200

Redaktion Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Lars Theune

Textchef: Michael Ploog

Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer,
Nicole Andert, Claudia Brose

Art Director: Andreas Schulz

Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese,
Gisela Müller, Florian Hannich,
Rene Weinberg

Titelgestaltung: Gisela Müller

Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsen-
dung von Manuskripten jeder Art gibt der Ver-
fasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in
den von der Verlagsgruppe herausgegebenen
Publikationen.

Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten
Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich
geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung
bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und
schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die
Benutzung und Installation der Datenträger er-
folgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt
für Fehler, die durch die Benutzung der auf den
Datenträgern enthaltenen Programme ent-
stehen, keine Haftung. Die Programme stellen
keine Entwicklung des Verlages dar, sondern
sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt
der Programme sind die Autoren verantwortlich.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH

Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Telefon: +49 - 911/28 72 341

Fax: +49 - 911/28 72 241

E-Mail: jasmin.zernsch@computec.de

Anzeigenleitung:

Thorsten Szameitat

E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:

Ina Willax (V.i.S.d.P.)

Fax: +49 - 911/28 72 241

E-Mail: ina.willax@computec.de

Anzeigendisposition:

Andreas Klopfer

E-Mail: andreas.kloper@computec.de

Anca Stef

E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:

ISDN PC: Telefon: +49 - 911/28 72 261

ISDN Mac: Telefon: +49 - 911/28 72 260

Es gelten die Mediadaten

Nr. 15 vom 01.10.2001

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für
die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und
übernimmt keinerlei Verantwortung für in An-
zeigen dargestellte Produkte und Dienstleis-
tungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen
setzt nicht die Billigung der angebotenen
Produkte und Service-Leistungen durch
COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Be-
schwerden zu einem unserer Anzeigenkunden,

seinen Produkten oder Dienstleistungen ha-
ben, möchten wir Sie bitten, uns dies schrift-
lich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe
des Magazins inkl. der Ausgabe und der Sei-
tennummer, in dem die Anzeige erschienen ist,
an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH,
Annett Heinze, Anschrift siehe Links.

VERLAG

Computec Media AG,

Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Produktionsleitung: Martin Ciosmann

Werbung: Martin Reimann (Leitung),

Jeanette Haag

VERTRIEB

Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT

PC Games kostet im Abonnement mit

2 CD-ROMs und DVD € 55,20

(Ausland € 68,40).

Zusätzlich mit Vollversion € 104,40

(Ausland € 117,60)

Kundenservice:

Computec Abo-Service

Postfach 1129

23612 Stockelsdorf

Telefon: 0451-4906-700

Telefax: 0451-4906-770

E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:

Leserservice GmbH

St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif

Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277

E-Mail: bgenser@leserservice.at

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:

PC Games (2 CDs + DVD) € 64,20

PC Games Plus € 116,40

DRUCK

heckel GmbH, ein Unternehmen der
schlott sebaldis Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:

Zugeteilte ISSN- und Vertriebs-
kennzeichen:

PC Games Magazin

ISSN 0946-6304 VKZ B83361

PC Games CD/DVD

ISSN 0947-7810 VKZ B12782

PC Games Plus

ISSN 1432-248x VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen
von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

Hardware

PLAYZONE

MCV

Kids Zone

PC ACTION

N-ZONE

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von
Werbeträgern e.V. (IWV), Bad Godesberg



Verbreitete Auflage 1. Quartal 2002
253.001 Exemplare



Ermittelte Reichweite
975.000 Leser

INSERENTEN

Activision	36
Ak Tronic	136
Alternate	130, 131, 132, 133
Asus	87
Avitos	134, 135
B&D Verlag	191
Blackstar	3
CDV	26, 85
Codemasters	48
Com! Online	79
Computec Media	82, 90, 91, 121, 123, 127, 165, 183
Dell	24, 25
Deutsche Telekom	15
DSF	106
Electronic Arts	56, 57
Electronics Boutique	99
Expert	70, 116, 117
Fort Knox	169
Idee & Spiel	13
Infogrames	69
Leipziger Messe	105
Lever	41
Microsoft	17
Modern Games	45
MTV	92
MVF	125
Nokia	113, 115
Okay Soft	103
PC Spezialist	55
Planetan	184, 185
Take 2	196
THQ	51, 52
Ubi Soft	8, 9
Vivendi Universal	195
Wcom	31

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen
Monat für Monat den Award für
die originellste Anzeige. Wir ver-
losen unter den Einsendern zehn
Spielepakete (siehe Seite 182).



Platz 1 Water Joe (Gondwana Trade)



Hellmuth Schultz,
Director Europa bei
Gondwana Trade

Wir bewegen uns nun schon
seit einigen Jahren mit ver-
schiedenartigen Sponsorings und
Aktionen im E-Sport-Bereich. Wir freuen uns
darauf, dass auch unsere Motive bei PC-Ga-
mern so gut ankommen. Im 21. Jahrhundert,
dem Zeitalter der Information, versuchen wir,
zum Nachdenken anzuregen. E-Sport wird sich
im Unterhaltungsbereich genauso durchsetzen
wie Water Joe bei den koffeinhaltigen Erfr-
schungsgetränken. Um „sauber drauf“ zu kom-
men, braucht man keinen Zucker, keine Far-
bstoffe und Aromen. Water Joe ist einfach die ge-
sunde Alternative für Kaffee-, Cola- und Energy-
Getränke. Die PC Games ist für uns einer der
Schlüsselteil im E-Sport und wird natürlich
auch in weiteren Schaltungen von uns berück-
sichtigt werden.

Platz 2 Neverwinter Nights (Infogrames)

Platz 3 Age of Wonders 2 (Take 2)

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats August?



IN THE ARMY NOW Auf der E3 stellte die US Army ihr eigens entwickeltes Werbespiel vor, das auf der Unreal-Engine basiert.

Redakteur Rüdiger Steidle hat uns etwas verschwiegen: In Wirklichkeit führt er ein Doppelleben. Woher wir das wissen? Markus Latk hat's uns verraten. Er ist zugleich der Gewinner des Spielekartons, den wir in diesem Monat für den Einsender des lustigsten Spruchs mit aktuellen Top-PC-Spielen gefüllt haben. Auch in diesem Monat gibt es gleich mehrere Möglichkeiten, sich an unserem Gewinnspiel zu beteiligen.

Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de
Website: www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 19. Juli 2002. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



DOPPELLEBEN R. Steidle (von PC Games) & D. Dumont (vom Port-Royale-Team)

COUNTDOWN
10 JAHRE PC GAMES
NOCH ZWEI AUSGABEN BIS
ZUM JUBILÄUMSHEFT!

Am 7. August erscheint die
PC Games 9/2002

Mafia

Allein gegen die Mafia: Das Pflaster von Lost Haven ist nicht minder heiß als die Straßen von Liberty City. Wer sich in Portland und Staunton Island bewährt hat, ist reif für diese riesige Stadt im Look der Zwanzigerjahre. Noch besser als GTA 3?

Spellforce

Die Siedler-Erfinder lüften den Schleier: Wir werfen einen Blick hinter die Kulissen eines Spieleprojekts gigantischen Ausmaßes – Helden, Siedlungen, Charakterwerte und fiese Kreaturen verschmelzen zu einem Strategie-Rollenspiel-Epos.

Unreal Tournament 2003

Die Grashalme sehen so echt aus, dass man sie am liebsten abreißen und darauf pfeifen möchte. Und mancher Abgrund verleitet dazu, die prächtige Aussicht zu genießen. Tun Sie's nicht! Denn Ihre Gegner sind clevere Bots oder niederträchtige Mitspieler – bewaffnet bis an die Zähne. Mit Flak-Cannon. Mit Shock-Rifles. Mit Plasma-Guns. UT 2003 ist das Spiel, das seit Monaten den Puls aller Shooter-Fans beschleunigt. Wir durften bereits Probe fragen – jetzt wird's ernst, denn jetzt geht's um Spielspaß-Punkte und Awards. Das Redaktionsnetzwerk ist bereits für die heißesten Multiplayer-Schlachten des Jahres vorbereitet. Freuen Sie sich auf ein Mega-Komplettpaket, das Ihnen so kaum jemand sonst bieten dürfte: einen umfangreichen Test mit Erklärungen aller Waffen und Modi, einen „Interaktiven Test“ und Profi-Tipps von erfahrenen Clan-Spielern. Als Zugabe packen wir die offizielle, spielbare Demo-Version auf Heft-CD und -DVD.

DTM Race Driver

Von den Colin McRae-Machern: Verpackt in eine Story voller Action und Dramatik, erleben Sie hier die Höhen und Tiefen eines Nachwuchssrennfahrers. Im Test steht, ob sich der Aufwand (erscheint nur als DVD-Version) gelohnt hat.

Tipps & Tricks

Warcraft 3? Neverwinter Nights? Industriegigant 2? Mit den Komplettlösungen, Übersichtskarten, Cheats und Tricks aus PC Games schaffen Sie selbst kniffligste Stellen Ihres Lieblingsspiels. Und falls ausnahmsweise nicht: Einfach an hilfe@pcgames.de schreiben!



Mafia



Unreal Tournament 2003



Spellforce

Was macht eigentlich ... Blue Byte?

DER GRAFIKER

Thorsten Mutschall entwirft den Look der neuen Siedler.



DER CHEF

Benedikt Grindel trägt die Verantwortung für Siedler 5.



Antwort: Probe-Siedeln. Mit Prototypen testet das Blue-Byte-Team **die neue 3D-Heimat der Siedler.**

Mülheim an der Ruhr, Eppinghofer Straße 150 – noch heute Sitz der bekanntesten deutschen Computerspiele-Marke. Vor 14 Jahren gegründet, ist Blue Byte in fast jedem gut sortierten Spiele-Haushalt vertreten. Die **Siedler 1** (1994), **2** (1996) und **3** (1998) lassen halb Deutschland an der Maus kleben. Blue-Byte-Gründer Thomas Hertzler expandiert – on- wie offline: Er eröffnet Filialen in den USA und Großbritannien und treibt tollkühne Internet-Seifenblasen wie **Battle Isle: Dark Space** und **Shadowpact** voran. Dann die Reißleine: Im Februar 2001 verkauft Hertzler seine Firma an den französischen Spiele-Riesen Ubi Soft (**Rayman 3**, **Battle Realms**) und siedelt in die USA. Die **Siedler 4** wird im Frühjahr 2001 veröffentlicht – und wäre wohl besser im Sommer oder Herbst erschienen, ausgewogener und mit weniger Bugs. Zwei gelungene Add-ons signalisieren die Trendwende: Ubi Soft hat die langjährige Talentschmiede – ein Großteil der deutschen Entwickler-Szene hat ihre Wurzeln in Mülheim – personell komplett neu aufgestellt; derzeit arbeitet eine 34-köpfige Belegschaft an der **Siedler**-Fortsetzung, PC Games sprach mit Studioleiter Benedikt Grindel und Blue-Byte-Urgestein Thorsten Mutschall, dem heutigen Chefgrafiker.

PC Games: Ihr arbeitet seit vielen Monaten intensiv an der nächsten Siedler-Generation. Seid ihr nach wie vor in der Konzeptionsphase oder schon bei der konkreten Umsetzung?

Grindel: „Wir arbeiten derzeit noch am Design und der Basistechnologie.“

Mutschall: „In der Grafik werden im Moment die neuen Charaktere entwickelt.“

PC Games: Wie sieht der Zeitplan für Siedler 5 aus?

Grindel: „Unser größtes Ziel ist es, Top-Qualität und erstklassiges Gameplay zu liefern. Im Moment ist es noch zu früh, einen Release-Termin zu nennen.“

PC Games: Was hat euch dazu bewogen, ein „3D-Siedler“ zu produzieren, anstatt den 2D-Gefilden treu zu bleiben?

Mutschall: „Wir wollen mehr Interaktion mit der Siedler-Welt ermöglichen, da bietet 3D einfach viel mehr Möglichkeiten. Mit den neuesten Technologien erzeugen wir auch in 3D den gewohnten Detailreichtum und die typische Atmosphäre.“

PC Games: Bedeutet das angekündigte „innovative Spielprinzip“ eine Abkehr vom klassischen „Siedeln“?

Grindel: „Eher im Gegenteil: Wir werden uns auf den Kern der Siedler konzentrieren, und da steht das klassische Siedeln ganz oben.“

PC Games: Cultures 2 ist zuletzt auf ausgesprochen dünnes Interesse gestoßen. Was läuft schief im Aufbau-Genre? Was sind die größten Herausforderungen, um die Fans für ein fünftes Siedler-Spiel zu begeistern?

Mutschall: „Siedler 4 hat sich bis jetzt über 300.000 Mal verkauft und ist weiterhin in den Charts. Wir haben es jetzt in 17 Sprachen auf den Markt gebracht. Das Aufbau-Genre ist also nicht tot. Cultures 2 ist

kein schlechtes Spiel. Aber hat jemand wirklich darauf gewartet?“

PC Games: Ihr investiert auffallend viel Zeit und Geld in den Aufbau und die Pflege der Community im Blue Byte Game Channel (vergleichbar Blizzards Battle.Net). Ist das bei einem Spiel wie Siedler 4 überhaupt nötig? Wird dies bei Siedler 5 so bleiben?

Grindel: „Das sind unsere treuesten Fans und unsere größten Kritiker, außerdem die Meinungsführer für viele potenzielle Kunden. Wir werden unsere Community weiter pflegen und ausbauen.“

PC Games: Von vielen Lesern angefragt: Wird es eine Fortsetzung der Battle Isle-Saga geben?

Grindel: „Auch wir bekommen dazu regelmäßige Anfragen. Im Moment können wir dazu leider nichts sagen.“

PC Games: Rückblickend: Was hättet ihr aus heutiger Sicht bei Siedler 4 anders gemacht?

Mutschall: „Wir hätten die neuen Features noch mehr betonen müssen. Auf jeden Fall gab es in der Release-Version zu viele Bugs, so würden wir das Produkt heute nicht mehr auf den Markt bringen.“

PC Games: Was ist aus dem Blue-Byte-Gründer Thomas Hertzler geworden?

Mutschall: „Thomas Hertzler lebt in Amerika – hier bei Blue Byte hören wir nicht viel von ihm.“



UMSTRITTEN Mit Siedler 4 macht die Serie einen gehörigen Satz Richtung Echtzeit-Strategie.

Wenn Sie wissen möchten, was aus bekannten Entwicklern, Programmerteams oder Spielen geworden ist – schreiben Sie uns unter dem Stichwort „Was macht eigentlich ...?“ (E-Mail: was-macht-eigentlich@pcgames.de). Wir recherchieren die Hintergründe und nehmen Kontakt mit den Machern auf.

DISCIPLES DARK PROPHECY



Strategy First



Distributed by

bigben
interactive

Disciples 2 © 2001-2002 Strategy First Inc / The Axel Guild • All rights reserved.

**"Genial
8.4/10"**
GameSpot.com

**Wer Fantasy im Stil von
"Herr der Ringe" mag
muss das Spiel lieben.**
GameStar, März 2002

**Dieses Spiel verdient es,
dass man es spielt!**
GameSpy.com

**Eines der besten
rundenbasierenden
Strategiespiele
der letzten Jahre
ist zurück -
und es ist besser
als je zuvor!**
GamingXpress.com

- Grafisch beeindruckende Charaktere und Szenarien entführen Sie in ein Dark-Fantasy Epos mit mehr als 150 Stunden Spielspaß
- Mehr als 200 Einheiten und über 100 animierte Zaubersprüche
- 20 Einzelspielermissionen sowie ein Editor zur Erstellung eigener Maps und Kampagnen

Demo, Videos, Screenshots und Wallpapers unter: <http://disciples2.arxeltribe.com>

GTA III

WWW.GTA3.DE



DAS ERFOLGREICHSTE PLAYSTATION®2-SPIEL ALLER ZEITEN.
JETZT AUCH FÜR PC.



LÖSUNGSBUCH
IM HANDEL

PlayStation.2



© 2002 ROCKSTAR GAMES, INC. PUBLISHER: ROCKSTAR GAMES. GTA III, GRAND THEFT AUTO III UND ROCKSTAR GAMES SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE. PLAYSTATION IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.